360 | PLAYSTATION3 | WII | GC | PS2 | XBOX | PC | DS | GBA | PSP
Videogiochi
022 | NOVEMBRE DICEMBRE 2006 | €6,00
MOTOR STORM
Evolution Studios accende i motori di PlayStation 3
X06 E TOKYO GAME SHOW
Direttamente da Barcellona e dalla capitale giapponese i reportage completi dei più importanti eventi autunnali
VIVA PIÑATA
Rare prova coraggiosamente ad aprire un nuovo mercato per 360
THE XBOX 360 UNCLOAKED
In esclusiva assoluta un estratto della nuova opera di Dean Takahashi dedicata alla console Microsoft
ALL SYSTEMS GO
Trent'anni di lanci, fra successi, fiaschi, strategie vincenti ed errori grossolani

## COSÌ VERO DA NON CREDERCI

**CONGRATULAZIONI, TI SEI GUADAGNATO IL TUO AEREO. PROSSIMA FERMATA: UN ATTERRAGGIO DI EMERGENZA NELLA GIUNGLA DEL CONGO.**

E dopo questo, dovrai salvare uno scalatore infortunato sul monte Kilimanjaro. O competere con i migliori piloti durante la Red Bull Air Races. Con 23 aerei e oltre 50 missioni, hai in mano il prodotto di volo più realistico esistente al mondo. Intere città e aeroporti sono stati ricreati fedelmente, con un dettaglio grafico 16 volte superiore.
Chiamarlo semplicemente "simulatore" non rende giustizia.

(SCREENSHOT DI GIOCO REALE)

Microsoft game studios

Games for Windows

Play to win with intel Core 2 Extreme inside

3+ www.pegi.info

© 2006 Microsoft. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi e marchi registrati citati sono di proprietà delle rispettive società.

Se Sony non avesse deciso di posticipare il lancio europeo di PlayStation 3, quello che sta per arrivare sarebbe stato un Natale perfetto, oltre che dispendioso, per gli early adopter. Due nuove console sul mercato con le rispettive line-up (una vagamente tradizionalista, l'altra fortemente rivoluzionaria) e *Gears of War* finalmente nei negozi. Fantastico.

La realtà sarà un po' diversa per chi vive nel Vecchio Continente, ma ciò non toglie che il giro di boa sia ormai a poche boline di distanza. Impressioni e recensioni, foto non ritoccate e filmati *direct feed* investiranno a breve la grande rete generando nuove discussioni e prese di posizione, riaccendendo partigianerie e console war. Si scoprirà se è valsa la pena aspettare PlayStation 3, mentre tutti potranno farsi un'idea più chiara di come funzioni Wii attraverso l'esperienza diretta. Le verità verranno a galla. E forse anche le prime delusioni. **Videogiochi** seguirà tutto questo insieme a voi e riporterà le sue opinioni sul prossimo numero, in uscita a dicembre.

Nel frattempo, le pagine che seguono non sono meno intriganti, ed anzi, sono un ottimo aperitivo nell'imminenza dell'abbuffata che incombe. I reportage dal Tokyo Game Show e dall'X06, nonché le ultime informazioni su Wii diffuse da Nintendo sono tutte lì, in 14 pagine di promesse, aspettative e qualche sorpresa. Per il resto, anche questo numero abbonda di speciali e approfondimenti, come un'interessate retrospettiva sui lanci delle console del passato (alquanto appropriata, si direbbe), un'analisi delle potenzialità ancora sottosfruttate del multiplayer in chiave cooperativa, un'indagine sul futuro del sonoro nei videogiochi e un'esclusiva sbirciatina fra le pagine dell'ultimo libro di Dean Takahashi. Insomma, un numero ricco di contenuti. La speranza è che sappia farvi buona compagnia mentre aspettate che i cancelli della nuova era videoludica si spalanchino definitivamente.

# Shhh!

Non ditelo a nessuno ma i ragazzi di GR si danno da fare...

## gamesradar.it

Nell'ultimo mese **300 NOTIZIE** inedite, oltre **70 RECENSIONI** e **ARTICOLI**
**5 REDAZIONI** al lavoro, più di **400.000 MESSAGGI** sul forum
e tanto altro ancora... **Il meglio per i videogiocatori.**

Future
MEDIA WITH PASSION

In collaborazione con PSM, Xbox Magazine Ufficiale, Nintendo la Rivista Ufficiale, Giochi per il Mio Computer.

# Videogiochi

REDAZIONE
**Andrea Minini Saldini** direttore responsabile
**Marcello Cangialosi** editor
**Simone Crosignani** associate editor
**Stefano Zurlini** grafica e impaginazione

HANNO COLLABORATO
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Marco Benoit Carbone, Matteo Bittanti, Matteo Bonassi, Giuseppe De Riso, Stefano Gualeni, Roberto Magistretti, Massimo Maietti, Max Marino, Gianluca Minari, Enrico Pasotti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Massimo Rovatti, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

**Una copia:** €6,00
**Una copia arretrata:** €6,00 + €4,00 di spese di spedizione
**Abbonamento:** €26,00 (6 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul conto corrente postale n°43950203 intestato a: Future Media Italy S.p.A., via Asiago 45, 20128 Milano

PUBBLICITÀ
**Future Media Italy SpA**
via Asiago 45, 20128 Milano
**Telefono** 02 2529161 r.a.
**Fax** 02 25706378
**Marco Bertolotti** direttore vendite

TRAFFICO
**Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera**
**E-mail:** traffico@futureitaly.it

AGENZIE TERRITORIALI
**MEDIAWAVE S.r.l.**
via Domenico Sansotta 97, 00144 Roma
Tel. 06 52205210 Fax 06 52277082
**NEWMEDIA NETWORK S.r.l.**
Centro Direzionale Isola F11, 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 Fax 081 7345075

EDITORE
**Future Media Italy SpA**
via Asiago 45, 20128 Milano
**Telefono** 02 2529161 r.a. Fax 02 26005520
**E-mail** videogiochi@futureitaly.it
**Web** www.gamesradar.it

**Bernardo Notarangelo** amministratore delegato
**Andrea Minini Saldini** publishing director
**Anna Tedone** responsabile diffusione
**Stefano Lisi** stefano.lisi@futureitaly.it
marketing & business development manager
**Cosma Rebagliati** produzione@futureitaly.it
direttore produzione
**Stampa** Mazzucchelli S.p.A. Settimo Milanese (MI)
**Distribuzione Italia** m-dis distribuzione media S.p.A.
Tel. 02 25821 Fax 02 25825306
E-mail info@m-dis.it

Pubblicazione bimestrale registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa. Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy S.p.A. è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

ABBONAMENTI
Per informazioni:
Tel. 02 26005517 Fax 02 26005512
dal lunedì al venerdì
**E-mail** abbonamentivg@futureitaly.it

ARRETRATI
Per informazioni:
Tel. 02 26005517 Fax 02 26005512
dal lunedì al venerdì
**E-mail** arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

Future Media Italy è parte di Future plc.
Future pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.
Future plc è una quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR).

**Roger Parry** non-executive chairman
**Stevie Spring** chief executive
**John Bowman** group finance director
Tel +44 1225 442244 www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York
Paris San Diego San Francisco

MOTORI RUGGENTI 40
Annunciato con una controversa presentazione all'E3 2005, il racing game di Evolution si appresta ora a tagliare il traguardo

ALL SYSTEMS GO 62
Passato, presente e futuro di ogni lancio console degli ultimi trent'anni: trionfi, fiaschi colossali e aneddoti ormai dimenticati

C'ERA UNA VOLTA... 70
Alla scoperta della nuova opera di Dean Takahashi, 'The Xbox 360 Uncloaked', con un estratto in esclusiva per **Videogiochi**

IL VIAGGIATORE 78
Incontro ravvicinato con Tetsuya Mizuguchi, per parlare di musica, puzzle game e di cos'abbia imparato in 15 anni nell'industria


# SOMMARIO

NOVEMBRE DICEMBRE

## Speciali

LA FATTORIA DEGLI ANIMALI DI CARTA 48
La dominazione del mondo da parte di Microsoft comincia dal colorato giardino approntato dai creativi britannici di Rare


## E inoltre...


24 Digitabilia
Il gioco della critica

25 Mattscape
Cronoludica. Tempo di guerre virtuali

26 Lost in Translation
È davvero next-gen?

27 Missing in Action
In bilico sul cerchio

28 The Anarchitect
The bycicle diaries: Sere di Fibonacci

29 Market Chief
Padroni dell'entertainment. O quasi

56 City Hunter
Il nuovo progetto del padre di GTA

84 Brothers in Arms
Le molteplici forme del gioco in cooperativa

92 Sonic Boom
Quale futuro per l'audio nei videogiochi?

132 La Storia di...
Impossible Mission

136 Time Extend
Alla (ri)scoperta di R-Type Final

142 Forum
L'opinione dei lettori

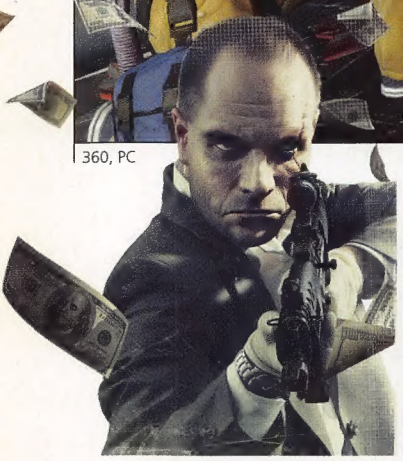
# SOMMARIO

CONTINUA

## Preview


KANE & LYNCH: DEAD MEN

360, PC 032



DEVIL MAY CRY 4

PS3 034

LAIR

PS3 035

GRAN TURISMO HD

PS3 036

FORZA MOTORSPORT 2

360 037

ALAN WAKE

360, PC 038


## Review


COMPANY OF HEROES

PC 100

BATTLEFIELD 2142

PC 102

BAD DAY L.A.

PC, Xbox 109

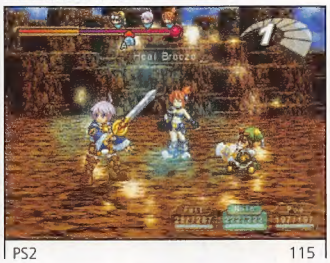
GTR2

PC 110

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

PS2 114

ATELIER IRIS 2



PS2 115

GOD HAND

PS2 119

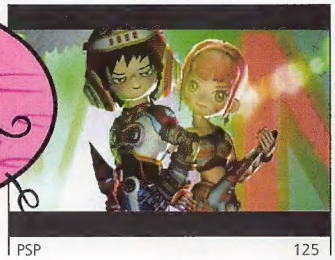
COOKIN' MAMA

DS 120

MARIO HOOPS

DS 121

GITAROO-MAN LIVES!

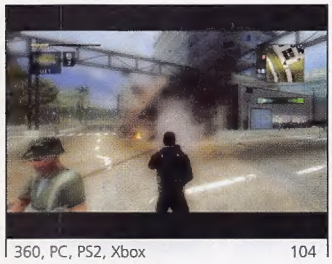


PSP 125

RIDGE RACER 2

PSP 126

JUST CAUSE



360, PC, PS2, Xbox 104

TEST DRIVE UNLIMITED

360, PC, PS2, PSP 106

SAINTS ROW

360 108

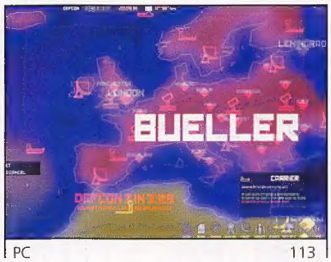
MINNA NO TENNIS

PS2 111

LEGO STAR WARS II

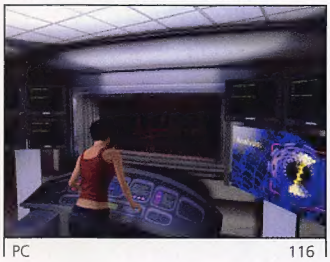
360, GC, GBA, DS, PC, PS2, Xbox 112

DEFCON




PC 113

BROKEN SWORD: LADM

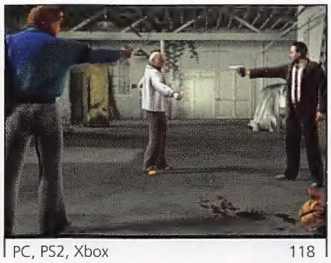


PC 116

ENCHANTED ARMS

360 117

RESERVOIR DOGS



PC, PS2, Xbox 118

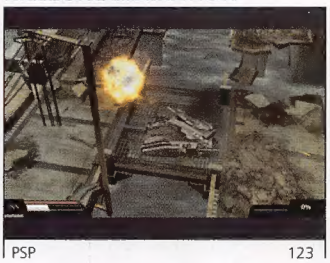
STAR FOX COMM.

DS 122

RHYTHM TENGOKU

GBA 130

KILLZONE LIBERATION



PSP 123

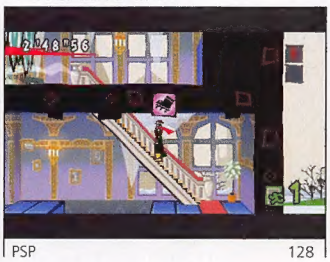
EVERY EXTEND EXTRA

PSP 124

MOTOGP

PSP 127

KANGAERU EXIT



PSP 128

POWER STONE COLLECTION

PSP 129

PRIMAPAGINA

6 **Tokyo Game Show**
Un Makuhari Messe più affollato che mai offre uno scorcio sul futuro di PS3

14 **X06**
Dalla calorosa Barcellona, Peter Moore e soci lanciano l'assalto al Natale 2006

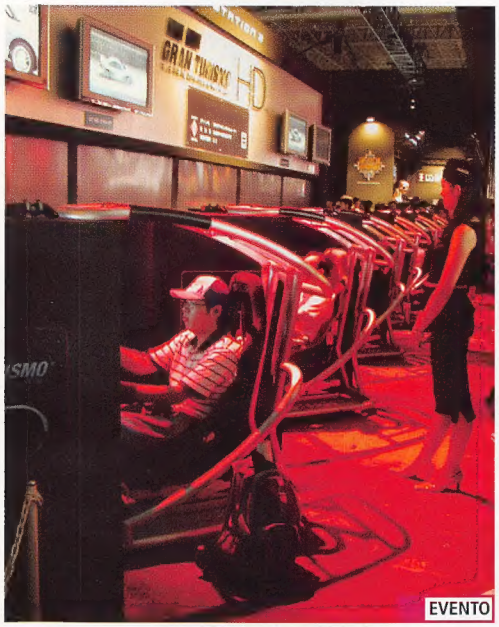
18 **Wii: il canale che vuole cambiare i giochi**
La rivoluzione Nintendo va in onda contemporaneamente da Londra, Tokyo e NY

20 **Creatore di mondi**
Dave Jones, autore di Grand Theft Auto, spiega come nasce un nuovo genere

22 **Orgoglio europeo**
Lipsia diventa per una settimana la capitale mondiale del videogioco

22 **Letture**
Recensiti 'Play Money' e 'The Business and Culture of Digital Games'

Per scattare una foto senza nemmeno un visitatore nei paraggi è stato necessario alzarsi all'alba e avere una dose di pazienza formato famiglia. La stessa pazienza dimostrata dalle standiste di SCEI nello spiegare ai giocatori il complesso sistema di controllo di *GTHD*: "Col pedale destro acceleri, con quello destro freni, col volante sterzi". Per quasi otto ore di fila, ogni santo giorno



# Facce sorridenti e ottimismo per il futuro al Tokyo Game Show 2006

**Dopo numerose edizioni sotto tono, la fiera giapponese regala a operatori dell'industria e giocatori di tutto il mondo parecchi motivi per guardare con estrema fiducia ai mesi che verranno**

La folla ha raggiunto proporzioni inumane nel week-end, durante le giornate di apertura della fiera al pubblico. Mettere le mani su un pad era impresa pressoché impossibile

Nonostante il calendario sempre più fitto che attende gli operatori dell'industria di ritorno dalle vacanze estive, con Edinburgh Interactive Entertainment Festival, Games Convention di Lipsia (pag. 22) e Nordic Game di Malmoe (pag. 09) a far rimbalzare i malcapitati per l'Europa come palline da flipper impazzite, l'attesa per il Tokyo Game Show ha raggiunto livelli ineguagliati negli ultimi anni. Il settore sta vivendo un momento irripetibile, con due piattaforme next-gen pronte a finire nei negozi, un Xbox 360 che, come un poderoso motore turbodiesel, sembra essersi finalmente riscaldato e pronto ad esprimere tutto il proprio potenziale, un DS deciso a battere ogni record di vendita e una PSP che, nonostante una cronica mancanza di software, continua a piazzare mensilmente un discreto numero di unità: una situazione mai verificatisi prima, che spinge molti esponenti occidentali dell'industria a migrare verso Oriente come anatre selvatiche, attirate dalla speranza di trarre utili indicazioni per il futuro. Il risultato di quest'euforia? Prenotare un banale biglietto aereo per Tokyo è un'impresa: quasi tutti i voli sono esauriti da tempo e i pochi posti liberi vengono venduti a prezzo da bagarino agli ultimi Mondiali di calcio.

**Osservata speciale di questa folla immensa, manco a dirlo, è Sony. La casa di Howard Stringer è sotto esame sia per PSP che per il ritardo nell'uscita europea di PS3**

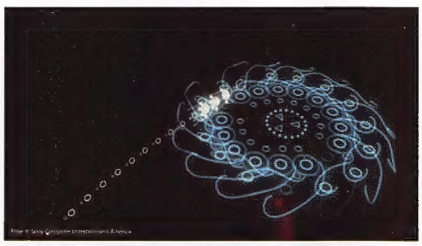
Eye of Judgment © Sony Computer Entertainment Inc

Warhawk © Sony Computer Entertainment America

**Lo stand SCEI traboccava di titoli: oltre a *Motor Storm, Lair* e *Gran Turismo HD*, i totem PS3 presentavano (a partire dalla foto in alto a destra, in senso orario) *Resistance, Warhawk, Heavenly Sword* (sebbene con una build sostanzialmente identica a quella dello scorso E3), *Ridge Racer 7* e il curioso *Eye of Judgement*. Manco a dirlo, la folla più consisente era comunque quella assiepata di fronte al trailer di *Final Fantasy XIII* al vicino stand Square Enix**

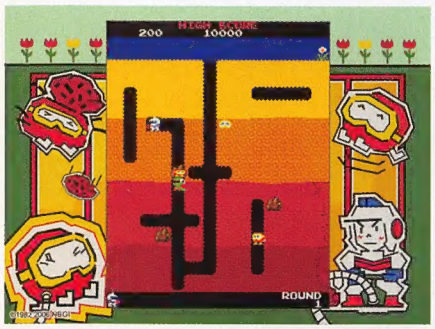
Osservata speciale di questa folla immensa, manco a dirlo, è Sony. La casa di Howard Stringer è sotto esame sia per quanto riguarda una piattaforma portatile la cui percentuale di titoli derivativi supera regolarmente la soglia del buongusto, che per una PlayStation 3 la cui uscita ritardata in Europa ha indispettito tutti coloro che coi videogiochi ci campano, nessuno escluso. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare in virtù di un'analisi superficiale, non sono solo giocatori e rivenditori (oltre a Sony stessa) le principali vittime del lancio a marzo 2007 di PS3. Ma ne soffrono le terze parti, ora costrette a una pesante revisione del proprio budget e della propria strategia commerciale. Ne soffrono le società di localizzazione, i cui dipendenti sono stati costretti a pesanti straordinari nei mesi estivi per ultimare traduzioni e adattamenti in tempo per novembre. Inutilmente. E ne soffrono i media, costretti a piegare la testa di fronte alla decisione degli inserzionisti di cancellare le proprie campagne pubblicitarie e di rimandarle all'anno a venire. **Boris Van der Ven**, produttore del programma televisivo di MTV 'GameKings' (trasmesso in nord Europa e a breve anche in Regno Unito e USA), è piuttosto chiaro sull'argomento: "A fine agosto avevamo un budget pubblicitario consistente. Adesso, dopo il posticipo di PS3, il budget si è dimezzato di colpo. Il risultato? Metà della troupe in partenza per Tokyo è rimasta a casa, mentre quelli di G4 [canale via cavo americano dedicato quasi esclusivamente ai videogiochi] sono qui in una dozzina. Ma da loro esce tutto puntualmente...".

**Se Nintendo decide** di giocare di anticipo, con una presentazione in contemporanea mondiale una settimana prima del Tokyo Game Show (pag. 018) per disertare, come di consuetudine, la fiera, e la conferenza stampa Sega si dimostra avara di novità, spetta a Microsoft l'onore di aprire le ostilità col suo 'Xbox 360 Media Briefing',



**Totalmente inatteso e mostrato al pubblico su una singola postazione PS3, *flOw* ha riscosso consensi anche fra chi, ancora adesso, non ha capito di che razza di gioco si tratti**

**Più giapponese di così si muore. Il piano di conquista dell'Oriente di Bill Gates e sottoposti passa inevitabilmente per progetti del calibro di *Blue Dragon* (in alto a sinistra) e *Lost Odyssey* (a destra), ma è indubbio che gli appassionati di JRPG andranno a nozze anche con *Trusty Bell* (aka *Eternal Sonata*, in basso a destra), così com'è probabile che *Lost Planet* (in basso a sinistra) sfondi anche in Europa e USA**

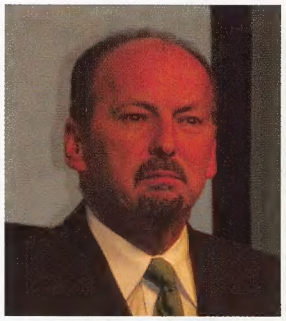



**Oltre a una lunga serie di progetti futuri per Live Arcade (nella foto, *Dig-Dug*), Microsoft ha annunciato una vasta gamma di accessori per Xbox 360. Come prevedibile, punta di diamante della line-up hardware è il lettore HD-DVD (sotto)**

due giorni prima dell'inizio del TGS. La prima sorpresa per i giornalisti occidentali non è esattamente positiva: a Tokyo fa un caldo aberrante. Gli strascichi di un ciclone che ha appena toccato Okinawa e lambito il Kyushu hanno lasciato sole cocente e una spaventosa umidità, al punto che la breve salita che dalla stazione della metropolitana di Shibuya conduce al sontuoso albergo Cerulean Tower, sede della conferenza stampa di Microsoft, appare insormontabile come il Passo del Pordoi.

Solo il desiderio sfrenato di capire in che modo la dirigenza della divisione Home & Entertainment proverà a sopperire alla defaillance commerciale di 360 in Giappone spinge i giornalisti a rischiare il tracollo entrando in una sala conferenze dalla temperatura polare. E non si può nemmeno sperare che il calore dei presenti alzi di un grado o due la temperatura: la (gigantesca) sala è infatti mezza vuota. La stampa occidentale è presente in massa, con i soliti noti sotto forma di Sam Kennedy (1up), Cristophe Kagotani (EDGE), Anoop Gantayat (IGN), Mark Mac (EGM) e Billy Berghammer (Game Informer) a presidiare le prime file. Ma al di là di qualche sparuta testata specializzata (Famitsu, ImpressWatch), gli unici giornalisti locali presenti sono quelli di quotidiani e canali televisivi (con il cameraman di NHK che decide subito di attirarsi le ire dei presenti coprendo con la propria attrezzatura una buona parte del palco).

Neanche il tempo di interrogarsi sui perché di un'affluenza così bassa e **Takashi Sensui** (pag. 012), direttore generale della divisione nipponica di Xbox, prende la parola per presentare la nuova strategia marketing pensata per il pubblico orientale, incentrata sul mantra 'do! do! do!'. Primo dei tre 'do!' è 'do! Choice': più scelta per il consumatore grazie all'introduzione il prossimo 2/11 dell'edizione Core (finora preclusa agli utenti giapponesi) al prezzo concorrenziale di 29.800 yen (200 euro spaccati). I più agonizzano ripensando al prezzo della medesima edizione nel Vecchio Continente e Sensui porta a segno la fatality: "E per un breve periodo di tempo, nella confezione saranno inclusi *Project Gotham Racing 3* e *N3*".



**Con un Moore (a sinistra) non al meglio, è stato Hironobu Sakaguchi (a destra) ad attirare su di sè le attenzioni dei giornalisti affluiti alla conferenza stampa di Microsoft**

**L'edizione Core costa 29.800 yen (200 euro). E qualcuno ironizza che al TGS 2007 Microsoft annuncerà la distribuzione gratuita della propria console**

Mentre qualcuno ironizza che al TGS 2007 Microsoft annuncerà la distribuzione gratuita della propria console, Sensui prosegue illustrando come la scelta non sia limitata ai giochi (110 titoli entro Natale), ma si allarghi anche alle periferiche. Webcam? Check, sotto forma di Xbox Live Vision (4.200 yen). Headset wireless? Check (6.300 yen). Volante wireless? HDD? Telecomando? Check, check e check. E, soprattutto, lettore HD-DVD, ad un prezzo di 19.800 yen (circa 135 euro).

Il passaggio a 'do! Live' segna l'ingresso in sala di un **Peter Moore** stranamente sotto tono, forse perché spossato dall'ingombrante carica di Corporate Vice President of the Interactive Entertainment Business della divisione Entertainment and Devices di Microsoft (gira voce che il suo biglietto da visita sia in formato A3). Moore sfodera il suo recente cavallo di battaglia (la penetrazione di 360 in mercati inesplorati, come quello indiano e sudafricano) prima di snocciolare un elenco di titoli prossimamente disponibili su Live Arcade: *Contra* (Konami), *Gyruss* (Konami), *Dig Dug* (Namco Bandai), *Track & Field* (Konami), *New Rally-X* (Namco Bandai), *Rush'n Attack* (Konami), *Ms. Pac-Man* (Namco Bandai) e *Yie Ar Kung Fu* (Konami). Se l'annuncio che quest'ultimo sarà inspiegabilmente riservato ai giocatori giapponesi lascia perplessa la platea, ancor più indecifrabile appare la pomposità con cui Moore annuncia l'istituzione del primo campionato mondiale di *Pac-Man* (via Live Arcade, naturalmente), con i primi dieci classificati che verranno riuniti per una finale all'ultima pillola in quel di New York. L'apparizione

Mentre le gentili standiste SCEI si prodigano per spiegare agli utenti come venire a patti con gli inusuali sistemi di controllo di *flOw* (in alto a sinistra) e *Eye of Judgement* (in mezzo), Ken Kutaragi (sopra) complica le idee di giornalisti e osservatori con il discorso più ingarbugliato della storia del videogioco. La proiezione di un trailer di *Afrika* (in basso a sinistra), titolo su cui Sony mantiene ancora il riserbo più assoluto, alla fine della conferenza non ha certo migliorato le cose

sul palco di Toru Iwatani, creatore di *Pac-Man*, riporta alla mente i premi alla carriera istituiti da un qualsiasi evento di MTV, in cui un 'grande' del passato (solitamente devastato da una vita di abusi) si guarda intorno spaesato fra la compassione dei propri coetanei e le urla di giubilo di diciottenni che non hanno la più pallida idea di chi hanno di fronte. Iwatani, grazie per i bei momenti, ma adesso vogliamo vedere i giochi. Nuovi, possibilmente.

Evidentemente dotato di poteri telepatici, Sensui si riappropria in men che non si dica del microfono, così da introdurre la terza porzione della presentazione, 'do! Games', e lanciare una serie di filmati che includono una sequenza chilometrica e ai limiti del pornografico di *Dead or Alive Xtreme 2* ("ora potete anche correre con le moto d'acqua!"), una breve clip di *Trusty Bell* (nuovo JRPG di Tri-Crescendo, noto in Occidente col nome di *Eternal Sonata*) e qualche foto del nuovo gioco di ruolo di Tri-Ace, *Infinite Undiscovery* ("non abbiamo ancora un filmato, ma cercate di immaginarvelo da queste foto").

Col volgere al termine della conferenza, è il momento dei pezzi grossi. Irrompe quindi sulla scena **Hironobu Sakaguchi**, fondatore della softco Mistwalker. "Ho qui per voi una demo del mio prossimo progetto, *Lost Odyssey*. Dura 40 minuti". Panico. "Ma ne giocherò solo dieci". Un sospiro di sollievo. Il creatore di *Final Fantasy* impugna quindi il pad, ma la dimostrazione verte per lo più sulle (splendide) sequenze in CG che costellano questo RPG, lasciando ben poco spazio all'azione, che vede uno spettacolare combattimento fra una moltitudine di creature medievali/fantasy in grado di esaltare sicuramente ogni fan de 'Il Signore degli Anelli'. Ben più canonico appare invece *Blue Dragon*, le cui citazioni a *Dragon Quest* non sembrano limitate alla condivisione di un character designer prestigioso come Akira Toriyama, ma paiono estendersi a tutta la meccanica del gioco.

A Sensui il compito di chiudere la conferenza, con l'annuncio che il 7 dicembre *Blue Dragon* verrà offerto in bundle con l'edizione Core alla solita cifra di 29.800 yen. Applausi. E corsa verso il proprio albergo. Non c'è infatti molto tempo per riposarsi prima di quello che è nato come evento underground, ma che sta ora diventando una realtà importante di ogni Tokyo Game Show: il party organizzato da Tokyopia. Creata dal sito omonimo come evento atto a radunare i lavoratori occidentali delle principali case giapponesi, la festa si è vieppiù allargata col passare degli anni, finendo per includere una buona fetta di dipendenti dell'industria del Sol Levante, desiderosi di confrontarsi di fronte a una birra ghiacciata e al di fuori dei minuscoli confini dei propri cubicoli. Konami, in particolare, sembra essere accorsa in massa e fra la folla si scorgono Akira Yamaoka (*Silent Hill*), Shinta Nojiri (*Metal Gear Acid*), Michiru Yamane (*Castlevania*) e diversi membri del team di *Winning Eleven*. SCEI risponde con Kenji Kaido (*Shadow of the Colossus*) e Didier Malenfant (*Daxter*), ma ci sono anche dipendenti di Koei, Capcom, Square Enix e Tecmo. Sebbene l'atmosfera sia rilassata, è impossibile non cogliere una vena di preoccupazione nelle conversazioni dei partecipanti: più che un eventuale tracollo di PlayStation 3, a turbare il futuro degli intervenuti è una consapevolezza che le case giapponesi non abbiano i mezzi sufficienti per combattere con colossi americani come EA ed Activision. "Persino Capcom è microscopica al confronto", dichiara **Ben Judd**, producer della casa di Osaka. E tutti intorno a lui annuiscono, in particolare il gruppo di sviluppatori di *WE/PES*, ancora scottati dall'esclusiva sulla Premier League ottenuta dalla serie *FIFA*: "La verità è che Konami può spendere per il marketing un decimo di ciò che può spendere EA", dichiara un membro del team. "Ma non scrivetelo, per favore". Sarà per un'altra volta.

**La mattina del** 22 settembre **Videogiochi** imbocca il passaggio pedonale che conduce alla Makuhari Messe, sede del Tokyo Game Show, cercando di ricordare l'ultima volta che aveva visto una simile folla diretta verso la fiera. Proprio il giorno di andare in stampa, CESA, associazione che raccoglie i publisher nipponici e allestisce il TGS,

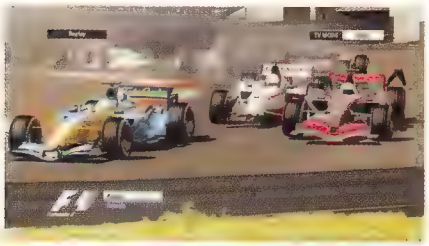
**News**

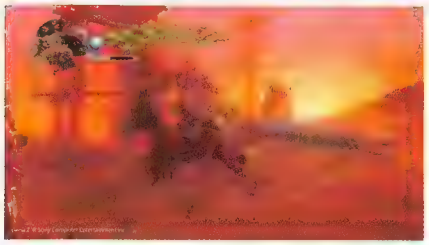
## Superiorità vichinga

**Visto che la prossima riforma finanziaria tiene banco in questo periodo, giova apprendere che il ministro della cultura norvegese, Trond Giske, ha appena premiato cinque software house scandinave neonate con due milioni di corone danesi (circa 268.000 euro), affinché realizzino cinque videogiochi (scelti da un roster di 58 progetti) ritenuti di particolare interesse per la comunità. La consegna del malloppo è avvenuta al recente Nordic Game di Malmoe (Svezia), evento atto a promuovere l'industria del videogioco scandinava, realizzato col patrocinio di fondi statali e di una lunga lista di sponsor. Nata essenzialmente come fiera trade, Nordic Game è cresciuta fino a diventare un interessante termometro delle condizioni di salute del mercato nordeuropeo, e proponendo una serie di intriganti conferenze e presentazioni: la collocazione temporale nella stessa settimana del Tokyo Game Show ha purtroppo limitato la presenza di ospiti americani e giapponesi, ma l'ineguagliabile Tetsuya Mizuguchi (in foto) ha comunque trovato il tempo per un intervento sulla creatività nei videogiochi.**

Il ruolo di gregario silenzioso non si addice proprio a Kaz Hirai (sopra). Il presidente di SCEA ha comunque lasciato che fossero Kutaragi, col suo incomprensibile discorso di apertura al TGS, e Harrison, mattatore del PlayStation 3 Preview Event, a fare da portavoce Sony durante l'estenuante tre giorni fieristica

Un Kojima 'sotto vuoto', proprio come i modelli di PlayStation 3 in esposizione (sopra), rivela al pubblico giapponese gli ultimi dettagli su *Metal Gear Solid 4* (a sinistra)





Largamente ignorato in favore di *Formula 1 '06* (in alto) e di un imbarazzante *Genji: Days of the Blade* (in mezzo) al PS3 Preview Event, *Minna no Golf* (sopra) ha confermato le proprie dosi di giocabilità e immediatezza, preannunciandosi, in virtù del prevedibile supporto online, come uno dei titoli in grado di fare più facilmente breccia nel cuore dei giocatori giapponesi

ha diramato un comunicato per segnalare il record di visitatori per l'edizione 2006, con 192.411 presenze dal 22 al 24 settembre. La massa umana è a tratti impressionante: persino il giorno riservato agli operatori è un concentrato di code. Coda per uscire dalla stazione ferroviaria, coda per accreditarsi e coda mostruosa per accedere alla sala conferenze dove **Ken Kutaragi**, presidente e amministratore delegato di SCEI, sta per tenere un discorso dal tema: 'Next-Generation Entertainment Created by the PS3'. La sala è gremita all'inverosimile, come mai prima d'ora al TGS, e l'aspettativa ha superato abbondantemente i livelli di guardia: in fondo è stata in un'analoga presentazione al TGS dello scorso anno che Satoru Iwata ha mostrato al mondo intero il rivoluzionario controller di Wii.

**Videogiochi** inganna l'attesa sfogliando il malloppo di comunicati stampa elargiti dalla solerte organizzazione fieristica, ed è a quel punto che, probabilmente unica in una sala con migliaia di giornalisti, intuisce l'amara varietà: Kutaragi parlerà della propria visione per il futuro, ma lo farà a titolo personale, senza delineare i piani della società per cui lavora. In altre parole, mentre tutti aspettano la classica conferenza stampa 'modello E3' con notizie bomba, filmati e le gag a cui hanno abituato Kaz Hirai e Phil Harrison, Kutaragi sta per lanciarsi in 70 minuti di sproloquio su un futuro lontano fatto di supercomputer e PlayStation 3 (o 4, o 5) che controllano il mondo. È come trovarsi di fronte alla diga del Vajont sapendo che di lì a breve le protezioni cederanno e gli inconsapevoli presenti saranno travolti senza via di scampo alcuna.

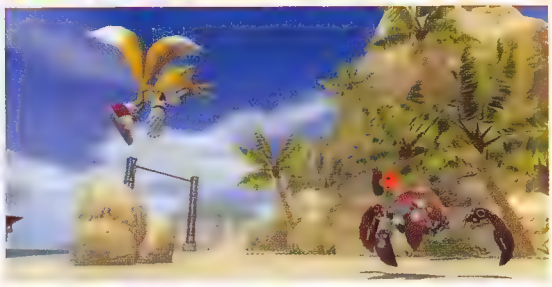
Kutaragi prende la parola e, mai come in quel momento, **Videogiochi** avrebbe voluto avere torto marcio. Dopo aver illuso i presenti con un rapido montaggio di *Ridge Racer 7, Virtua Fighter 5, Mobile Suit Gundam: Target in Sight* e *Final Fantasy XIII*, il papà di PlayStation si lancia in un ingarbugliato discorso che tocca, in ordine sparso, il potenziale del networking, le rilevazioni tramite GPS, la capacità degli utenti di condividere i propri contenuti con amici sparsi per tutto il mondo, i progressi compiuti nella ricerca medica grazie a CELL e la possibilità di apprezzare classici dell'epoca a 16bit emulati su PS3 ("anche titoli per Mega Drive e PC Engine!"). Disperazione, noia e rabbia sono i tre sentimenti che meglio descrivono lo stato d'animo dei giornalisti presenti ("questo è l'unico giorno in cui si possono provare i giochi senza avere una coda chilometrica di fronte a ogni postazione e dobbiamo buttare via un'ora e mezza così?", esplode **Thomas Puha** di Gamasutra/Pelaaja), a cui si aggiunge lo sgomento quando Kutaragi decide di chiudere il proprio discorso con un trailer di *Afrika*, imperscrutabile progetto PS3 già annunciato allo scorso E3.

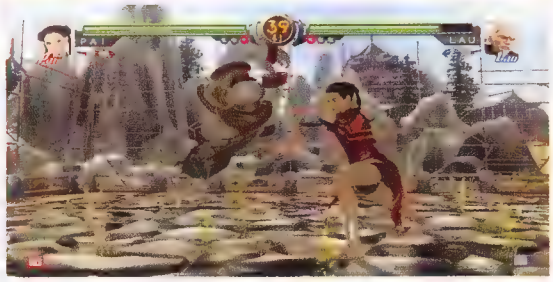
**Kutaragi sta per lanciarsi in 70 minuti di sproloquio su un futuro lontano fatto di supercomputer e PlayStation 3 (o 4, o 5) che controllano il mondo**

Il presidente di SCEI ringrazia tutti e l'enorme folla abbandona la sala a velocità doppia di quella con cui era entrata. I pochi giornalisti che dimostrano una volontà talmente ferrea da rimanere ai propri posti per assistere alla sessione di Q&A con Kutaragi vengono però ripagati con un paio di chicche del tutto inattese. La prima: anche la versione da 20GB di PS3 includerà una porta HDMI. La seconda, ancora più clamorosa: la suddetta versione subirà un ribasso di prezzo ancor prima di arrivare nei negozi (ma solo in Giappone), passando da 62.790 yen (421 euro) a 49.980 yen (335 euro).

**Quando Yoichi Wada,** presidente di CESA, prende la parola per il suo intervento ('Possibilities and Challenges for the Game Industry'), l'eco degli annunci di Kutaragi non si è ancora spenta. Possibile che SCEI abbia raccolto un feedback talmente negativo da parte dei consumatori giapponesi da decidere un taglio del prezzo così drastico? Possibile che in un'industria alla perenne ricerca di un mag-

Sega è stata forse l'unica casa a dedicare uno spazio adeguato a Wii all'interno del proprio stand: solerti standiste dimostravano ininterrottamente le virtù del controller Nintendo con *Super Monkey Ball: Banana Blitz* (in alto). Nutrita la presenza di titoli PS3 e 360 con esponenti del calibro di *Virtua Tennis 3* e *Sonic the Hedgehog*, oltre all'esclusiva Sony *Virtua Fighter 5* (a destra, dall'alto in basso)





gior equilibrio globale (punto toccato anche da Wada nel suo discorso, con l'invito rivolto alle software house giapponesi ad aprirsi a Occidente e perseguire un pubblico più ampio di quello casalingo), il modello base di PS3 in Europa abbia un prezzo che è una volta e mezzo quello riservato ai consumatori giapponesi? Possibile che l'annuncio sia stato rilasciato solo al termine della conferenza, dando così l'impressione che SCEI abbia voluto comunicare il cambio di rotta lontano dalla luce dei riflettori, quasi vergognandosi della decisione presa?

Gli sguardi interrogativi lasciano il posto a una sensazione di atterrimento, allorché si varca il portone del primo padiglione della fiera. Non solo la folla è spaventosa, ma gli organizzatori sembrano essersi superati per creare pericolosi budelli che nelle giornate di sabato e domenica (aperte al pubblico) si trasformeranno in gironi danteschi con migliaia di persone a spingere e sgomitare per conquistare qualche centimetro di spazio vitale. Il passaggio fra gli stand di SCEI e Capcom, in particolare, è inevitabile luogo di ingorghi: la casa di Osaka ha portato al TGS pochi titoli, ma le code per provarli sono apocalittiche. Per mettere le mani su *Devil May Cry 4* (pag. 034) il tempo di attesa è stimato in quattro ore, stando al cartello della solerte signorina che indica l'estremo della coda ("no, grazie"), mentre per *Monster Hunter Portable 2nd* su PSP si raggiungono addirittura le cinque ore e per *Lost Planet* su 360 (**VG**20) le due ore e mezza.

Difficile stabilire quale sia il titolo più gettonato presso i dirimpettai di Capcom, tanta è la mercanzia offerta da SCEI. Ad una PSP abbandonata al suo destino e le cui produzioni di punta in ambito first e second party rispondono al nome di *PaRappa the Rapper, Ratchet & Clank* e *Jeanne D'Arc* (strategy RPG di Level 5), si contrappone una PlayStation 3 decisa a mostrare quantià e qualità, con una line-up convincente formata da *Resistance* (**VG**20), *Motor Storm* (pag. 040), *Lair* (pag. 035), il bizzarro *Eye of Judgement* (**VG**20), *Warhawk* (**VG**20), gli inevitabili *Minna no Golf* e *Minna no Tennis*, *Gran Turismo HD* (pag. 036), *Formula 1 '06, Heavenly Sword* (**VG**20) e il mediocre *Genji 2: Days of the Blade*. Desta interesse anche *flOw*, software venduto solo tramite download e basato su un semplice gioco Flash creato dallo studente Jenova Chen per la propria tesi di laurea.

Se PSP piange, DS non ha molto da ridere al TGS: l'assenza di Nintendo spinge molti espositori a dedicare ad altre piattaforme il proprio spazio espositivo, col risultato che solo Konami (col promettente *Castlevania: Portrait of Ruin*) si dimostra recettiva verso un pubblico giapponese che non sembra mai stanco di DS. La situazione di Wii è, se possibile, persino peggiore: tolto *Elebits* (**VG**21) della solita Konami, è praticamente Sega l'unica third party a mostrare amore per la rivoluzione Nintendo, sotto forma di *Bleach* (**VG**21) e del divertente *Super Monkey Ball: Banana Blitz*.

Tocca quindi a Xbox 360 colmare lo strapotere commerciale di PlayStation 3, testimoniato sia da giochi ormai prossimi al completamento (*Ridge Racer 7* e *Virtua Fighter 5* i più gettonati fuori dallo stand SCEI) che presenti solo sotto forma di trailer (*MGS4, Final Fantasy XIII, Ninja Gaiden Sigma*): lo stand Microsoft è ben progettato e l'affluenza massiccia, con feedback sorprendentemente positivi anche per prodotti di matrice occidentale come *Gears of War* e, incredibile a dirsi, *Crackdown*.

**Ma il Tokyo Game** Show è tradizionalmente un *affaire* Sony e, dopo averli lasciati liberi di scorrazzare per gli stand della fiera, la casa giapponese chiama a sé tutti i giornalisti per l'ennesima conferenza dedicata alla sua prossima piattaforma: il PlayStation 3 Preview Event.

Una serie di bus conduce la stampa al Sony Building di Aoyama, quartier generale di Kutaragi, ma un traffico fuori controllo costringe i malcapitati a un'odissea di tre ore (!) prima di approdare al sedicesimo piano del lussuoso grattacielo. Le facce distrutte dei giornalisti sono abbastanza eloquenti e Phil Harrison capisce al volo la situazione: "Qui c'è da mangiare e da bere, servitevi pure. Ah, se avete tempo, per favore provate anche i giochi PS3".

Giusto il tempo di occhieggiare i vassoi traboccanti di sushi e Harrison aggiunge: "Prima però vorrei dire una cosa. C'è chi sostene che sia impossibile realizzare giochi a 1080p a 60 frame al

La line-up PSP non ha certo brillato per qualità, ma il pubblico è sembrato letteralmente impazzire per *Monster Hunter Portable 2nd* di Capcom (in alto), mentre la stampa occidentale ha optato per un più canonico *Metal Gear Solid: Portable Ops* (in mezzo). Clamorosamente snobbato allo stand SCEI il remake di un classico per PlayStation come *PaRappa the Rapper* (sopra)

La totale assenza di una versione giocabile di *Ninja Gaiden Sigma* (sopra) ha costretto i visitatori dello stand Tecmo a ripiegare forzatamente su *DOA Xtreme 2*. Inspiegabilmente sono aumentate in maniera esponenziale anche le code alle toilette vicine

Come da copione, sono bastati pochi minuti perché il party organizzato da Tecmo per festeggiare il decennale di *Dead or Alive* si trasformasse in un baccanale con cori da osteria e dosi di alcol consumate ben oltre il consigliabile. Fra i protagonisti assoluti, il solito Itagaki (in foto) e Satoshi Kanematsu, senior executive officer di Tecmo con una conoscenza enciclopedica della musica italiana anni '80 e un'insana passione per il karaoke

secondo. Noi ne abbiamo almeno quattro in fiera. Cinque se contiamo *NBA 07*, che vi mostreremo solo a porte chiuse". La simulazione cestistica brilla per definizione e pulizia, ma non per giocabilità, e le animazioni mediocri compromettono incredibilmente l'intero pacchetto visivo. Harrison dà così un assaggio velocissimo dell'interfaccia utente di PS3, suscitando involontariamente l'ilarità generale nel dichiarare che "per la prima volta in assoluto potrete gestire tre finestre di un browser Internet contemporaneamente". Rivoluzionario.

Facce stanche e ormai confuse dalla mole di titoli esposti abbandonano presto il Sony Building. La carne al fuoco è tanta, persino troppa, ed è con sommo gaudio che la stampa occidentale accoglie il party organizzato da Tecmo in chiusura del Tokyo Game Show. Ideata per celebrare il decennale di *Dead or Alive*, la festa deraglia quasi immediatamente, con un Itagaki che anziché chiarire le idee sui suoi prossimi progetti le confonde ulteriormente, e con Satoshi Kanematsu, senior manager nonché una delle più alte cariche della società, che si presenta all'evento in una tenuta modello Prince anni '80, finendo presto vittima dell'alcol e occupando il palco per improvvisate sessioni di karaoke.

È una degna conclusione di una fiera che ha saputo procurare molti gioie ai suoi visitatori, con una quantità di giochi in arrivo che non trova eguali nelle più recenti edizioni del TGS, qualche evento memorabile (il discorso di Kutaragi su tutti) e il cui fenomenale afflusso di visitatori permette di guardare al mercato giapponese con sufficiente ottimismo. Specie considerando che le piattaforme Nintendo, su cui rivenditori e consumatori si dicono pronti a scommettere, erano sostanzialmente assenti giustificati. Nei prossimi mesi, questo è certo, se ne vedranno delle belle a Tokyo e dintorni.

## Q&A: Takashi Sensui, general manager, Xbox Division Microsoft Japan

**Via il dente, via il dolore. Cosa non ha funzionato finora con Xbox 360 in Giappone? C'è qualcosa di cui si pente sinceramente a quasi un anno dall'esordio della console?**
Se avessi una macchina del tempo farei alcune cose in maniera diversa, ma non mi pento di nulla, Affatto. Abbiamo eseguito bene ogni cosa. C'è sempre spazio per migliorare, naturalmente: per esempio potevamo avere una line-up di lancio ancora più ricca oppure proporre un maggior numero di titoli nei primi mesi di esistenza della console, ma al di là di questo non ho alcun rimpianto. Forse adesso metterei a punto una campagna marketing leggermente diversa, ma si tratta comunque di piccolezze, quella ricerca del perfezionismo che è insita nella natura umana. E vedrete che alla fine ce la faremo: Xbox 360 avrà successo anche in Giappone.

**C'è qualcosa di Xbox 360 di cui invece è particolarmente soddisfatto?**
Come sapete, Xbox 360 ha fruito di un lancio in contemporanea mondiale sui tre mercati, Giappone incluso. Il successo a Occidente è stato fenomenale e anche se in Giappone non stiamo raggiungendo i risultati che avevamo sperato, sono sicuro che sul lungo periodo ci leveremo molte soddisfazioni. Siamo usciti un anno prima della concorrenza e l'abbiamo fatto proponendo molti giochi, giochi eccellenti. La qualità di questi titoli è davvero next-gen. Oltre a franchise storici per Xbox siamo riusciti a introdurre nuove IP e i prossimi mesi segneranno l'arrivo di *Blue Dragon, Lost Odyssey* e anche *Lost Planet* di Capcom. Abbiamo un'eccellente line-up, una campagna maerkting molto aggressiva che raggiungerà i consumatori nel periodo prenatalizio e il servizio Live continua a progredire con nuove caratteristiche e nuove funzioni. Personalmente ritengo che Microsoft sia in una condizione di forma eccellente e otterremo risultati molto positivi alla fine del 2006.

**E se così non fosse? Cosa prevede il piano d'emergenza di Microsoft Japan nel casi i risultati nella stagione natalizia siano ben al di sotto delle aspettative?**
Continueremo per la nostra strada, come abbiamo sempre fatto in passato. Continueremo con più giochi, continueremo coi bundle, continueremo con Live. Ciò che potremmo fare è spingere sempre più persone a provare 360 e a provare Live perché una volta che avranno la possibilità di metterci le proprie mani sopra, si accorgeranno all'istante di quale esperienza e di quale mondo li attendano al di là dello schermo. È abbastanza difficile spingere i consumatori giapponesi a sperimentare cose nuove, soprattutto quando questa cosa nuova non arriva dal Giappone. L'introduzione dell'edizione Core è proprio finalizzata ad agevolare quest'operazione, così da 'abbassare l'ostacolo' per il consumatore giapponese , e siamo sicuri che la scelta di proporre una versione di 360 a un costo altamente accessibile possa dare risultati egregi.

**Probabilmente avrete svolto numerose e approfondite indagini di mercato per analizzare la resistenza del pubblico giapponese verso 360. A quali conclusioni siete giunti?**

"Se avessi una macchina del tempo farei alcune cose in maniera diversa, ma non mi pento di nulla. Abbiamo eseguito bene ogni cosa. E vedrete che alla fine ce la faremo: Xbox 360 avrà successo anche in Giappone"

Dalle nostre ricerche è emerso che non si tratta principalmente di un problema di offerta: possiamo proporre più giochi o bundle a prezzi più economici, ma il vero problema è un altro e risiede nella debolezza del brand Xbox, un'eredità che ci portiamo appresso dalla generazione precedente di console. I consumatori giapponesi prestano molta attenzione alla forza del brand: brand a cui si sentono vicini, brand che conoscono da molto tempo, brand riconoscibili. Potrà sembrare una cosa scontata, ma la potenza del brand nel mercato consumer giapponese è davvero immensa, credetemi.

Xbox è l'ultimo arrivato nell'arena, mentre i nostri concorrenti hanno una reputazione ben consolidata. I consumatori hanno quindi percepito una certa distanza dal marchio Xbox in passato, ma grazie alle nostre continue campagne marketing i giocatori si stanno abituando a vedere molte pubblicità, molti spot televisivi con personaggi famosi, come gruppi J-pop particolarmente noti da queste parti. Ed è così, secondo me, che si realizza una base adeguata su cui costruire un futuro.

Inoltre abbiamo un team qui a Tokyo che si occupa di creare contenuti esclusivi per il nostro mercato, studiando strategie particolari per i servizi Live e stringendo accordi per Live Arcade. La nostra conferenza stampa pre-TGS è un

Mentre in tutto il Tokyo Game Show si sprecavano le postazioni dedicate a PSP (estrema destra) solo Square Enix è sembrata prestare attenzione a un GBA ormai agonizzante, nonostante l'hardware continui a muovere settimanalmente qualche migliaio di unità. *Final Fantasy VI* (a destra), remake dell'omonimo titolo per SNES, ha colto l'attenzione di tutti i visitatori dell'affollatissimo stand SE

La tradizionale assenza di Nintendo dal suolo fieristico ha ridotto drasticamente i titoli in esposizione per le sue piattaforme portatili: su DS, la palma dei giochi più gettonati dal pubblico spetta a pari merito al promettente *Castlevania: Portrait of Ruin* di Konami (a destra) e a *SNK vs. Capcom Card Fighters DS*, conversione di un quasi omonimo progetto uscito nel 2000 su Neo Geo Pocket (a sinistra)

chiaro esempio della direzione che stiamo seguendo: tutti i titoli presentati erano giapponesi, pensati per un pubblico giapponese, e con una chiara impronta giapponese. Tutti elementi che ci permetteranno di rafforzare il brand Xbox.

**C'è qualche marchio particolare che state prendendo ad esempio?**
Domanda interessante. Se vi guardate intorno vi accorgerete in un attimo che non sono molti i brand occidentali in grado di ottenere un successo costante all'interno del mercato giapponese. Ovviamente ci sono marchi conosciuti e rispettati, in particolar modo provenienti dall'Europa, ma si tratta quasi sempre di marchi di fascia alta, come nel caso di marchi d'abbigliamento particolarmente sofisticati ed esclusivi. Le case automobilistiche americane, per fare un esempio, non vanno affatto bene in Giappone, mentre quelle europee ottengono risultati eccellenti. Le auto italiane, poi, hanno una reputazione invidiabile. Ma nel mercato di fascia bassa i marchi da prendere ad esempio sono davvero pochi. Noi comunque ci proveremo, proveremo ad entrare nelle vite dei giocatori. E affinché questo avvenga dobbiamo comprendere le loro vite, capire il loro lifestyle e rispondere adeguatamente coi nostri prodotti.

**Come si integra Live Anywhere con questo proponimento di entrare nelle vite dei giocatori?**
Live Anywhere è fantastico, perché permette a tutti di accedere a Live, sia che abbiano un PC, un Xbox, un Xbox 360 o un device portatile. È sicuramente uno dei modi più efficaci che abbiamo per far conoscere l'esperienza Live a chi non l'ha mai provata.

**Magari proprio su un device portatile. Dopo il successo fenomenale di DS nel suo Paese, possibile che non abbiate mai pensato a seguire la scia di Nintendo in questo senso?**
Live Anywhere funziona su qualsiasi piattaforma portatile utilizzi Windows come sistema operativo, quindi in pratica è come se ci fosse già un nostro device portatile sul mercato. Anzi diversi. Al momento quindi non intendiamo realizzare un concorrente di DS o PSP, ma preferiamo concentrarci sull'offrire servizi e contenuti per piattaforme già esistenti che utilizzano Windows.

**È rimasto sorpreso dal boom sensazionale di DS?**

"Questa generazione è profondamente diversa da quelle passate, dove tutte le macchine avevano connotazioni identiche fra loro ed erano il risultato di un'evoluzione sostanzialmente comune, con lo stesso tipo di tecnologia"

Nintendo ha un curriculum eccezionale nel campo dei portatili, soprattutto in Giappone. Il supporto da parte dei giocatori più giovani è egregio e questo ha avvantaggiato DS, quindi in un certo senso tale successo è prevedibile. Gran parte del merito va ovviamente ai contenuti: Nintendo ha avuto il merito di non trascurare questa fascia d'utenza più giovane, introducendo al tempo stesso contenuti originali in grado di attrarre un pubblico adulto. Sinceramente non vedo ragione perché noi non possiamo proporre contenuti analoghi.

Molta gente ritiene che il mercato dei videogiochi in Giappone si stia contraendo. Personalmente non sono affatto d'accordo: c'è un sacco di gente che non ha nemmeno mai provato un gioco e altri, molti altri, che si sono momentaneamente allontanati dal videogioco perché non gli offriva più gli stimoli di un tempo. Sta a noi catturare nuovamente questo pubblico, magari tramite Live Arcade, che costituisce una piattaforma eccellente per giochi semplici ed intuitivi, ma non per questo meno divertenti.

**Finora 360 si è dovuto scontrare solo con portatili e una PS2 ormai in piena terza età. Cosa significa l'arrivo di PS3 e Wii per 360 in Giappone? Cosa pensa delle piattaforme di Sony e Nintendo?**
Ho fatto un giro veloce allo stand Sony: è molto grande e offre diversi titoli, ma non ho visto nulla che mi abbia davvero sorpreso. Nintendo ovviamente non espone al TGS, ma ho provato un paio di giochi di terze parti per Wii e non mi hanno colpito particolarmente.

Ma ciò che voglio sottolineare, e che continuo a ripetere ai miei interlocutori così come ai miei collaboratori, è che questa generazione è profondamente diversa da quelle passate, dove tutte le macchine avevano connotazioni identiche fra loro ed erano il risultato di un'evoluzione sostanzialmente comune, con lo stesso tipo di tecnologia e lo stesso tipo di giochi. Così il consumatore viveva la stessa esperienza a prescindere dalla console che comprava. In questa generazione ogni produttore di console ha concretizzato una visione peculiare, mettendo sul mercato macchine diverse fra loro. Wii punta sul casual gaming grazie al suo controller, mirando probabilmente a un pubblico molto giovane, Sony intende offrire un'esperienza audiovisiva nelle case degli utenti all'altezza del suo nome, mentre noi in Microsoft vogliamo mettere a disposizione una piattaforma che offra ogni tipo di entertainment. E questo non solo con 360, ma anche con Windows. La gente ha delle console in casa, ma anche dei PC, naturalmente, quindi perché non unirli per creare la piattaforma definitiva? Ogni macchina ha diversi punti di forza: speriamo che questo ci permetta di far crescere il mercato.

EVENTO

# X06: Stiamo tutti bene

**Mentre l'ombra di PlayStation 3 si assottiglia in America e Giappone e si allontana dall'Europa, Microsoft ostenta la sicurezza di chi sa di aver già vinto il secondo round**

Con oltre 5 milioni di console vendute in tutto il mondo al mese di giugno e la previsione di piazzarne altrettante entro la fine dell'anno, Microsoft ha ben ragione di sentirsi ottimista circa il futuro di 360. Tenutasi lo scorso 27 settembre a Barcellona, all'interno del Theatre National de Catalunya, la conferenza d'apertura dell'X06 ha visto Peter Moore e Chris Lewis dirigere un'orchestra di annunci illuminanti circa l'atteggiamento dell'industria nei confronti di 360. *Grand Theft Auto 4*, in arrivo nel mese di ottobre anche per PS3, vedrà la console Microsoft beneficiare di due 'episodi supplementari' esclusivi, scaricabili attraverso Live Marketplace. Il prezzo è ignoto, ma si stima che i contenuti offerti produrranno oltre 10 ore di gioco extra. Il prossimo capitolo di *Splinter Cell* (non *Double Agent*, ma quello dopo ancora) è esclusiva 360. *Marvel Universe Online*, un MMORPG ad opera di Cryptic Studios, autori di *City of Heroes*, è in sviluppo per PC e 360. Considerando questi annunci assieme a quelli che nelle settimane precedenti hanno visto Ubisoft confermare che sì, *Assassin's Creed* arriverà anche su 360, e 2KGames dichiarare che no, *Bioshock* non vedrà la luce su PS3, è chiaro che il lancio anticipato di 360, per quanto imperfetto, stia dando buoni frutti. Magari persino più saporiti di quanto sperasse Microsoft stessa. Non sembra infatti una coincidenza che questi annunci arrivino solo dopo che Sony ha comunicato di non riuscire a produrre tutte le unità inizialmente previste per l'esordio di PS3, e che il lancio europeo sia stato posticipato a marzo. Apparenti ritardi nella fabbricazione di un componente importante del lettore Blu-ray hanno visto le stime di consegna ridursi sensibilmente, scendendo a 400.000 console per il lancio statunitense e a sole 100.000 per quello giapponese. Malgrado Sony assicuri di poter comunque raggiungere il target prefissato di 2 milioni di unità entro l'anno, arrivando a 6 milioni al 31 marzo prossimo, l'impressione è che molti publisher stiano correndo ai ripari. Incontrando Microsoft lungo il cammino.

**Malgrado Sony assicuri di poter raggiungere il target prefissato, l'impressione è che molti publisher stiano correndo ai ripari. Incontrando Microsoft lungo il cammino**

E Microsoft ha davvero offerte interessanti da proporre loro. Non solo una base installata già 'remunerativa' ed un servizio online efficiente, ma anche l'opportunità di interagire con l'immensa platea degli utenti PC. Ma per arrivare a questo è necessario fare un passo indietro. Anzi, laterale.

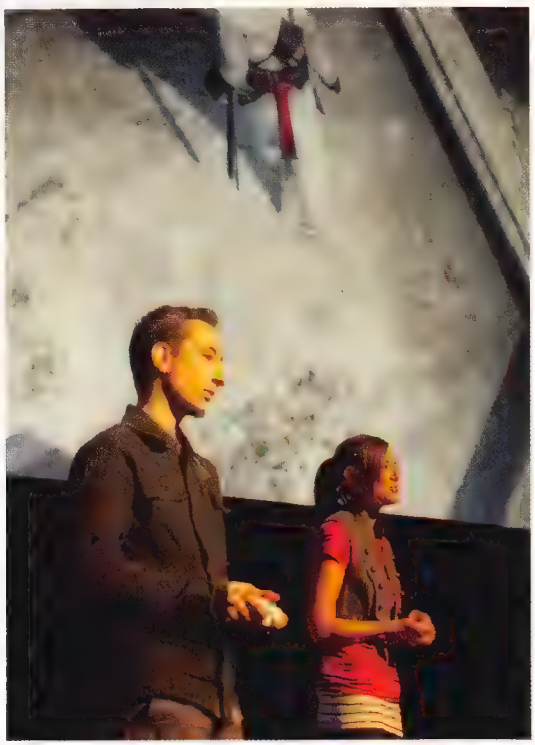
A partire da quest'anno negli Stati Uniti e dal prossimo in Europa e nel resto del pianeta, gli scaffali dei negozi dedicati ai giochi per PC assumeranno un nuovo aspetto grazie ad una campagna di rivitalizzazione del brand 'Games for Windows' votata a comunicare un nuovo modo di concepire il sistema operativo di Microsoft. Il colosso di Redmond intende infatti convertire Windows in una vera e propria piattaforma di gioco, non solo tramite Vista, ma impegnandosi ad operare una sorta di controllo di qualità sul software ludico, in materia di procedure di installazione, compatibilità hardware e altre funzionalità, il tutto nel rispetto di principi di semplicità d'uso e efficienza. "Come sapete, questa è la prima volta che trattiamo gio-

***Shadowrun, Marvel Universe Online* e *Halo 2* saranno i primi titoli per Windows Vista che permetteranno all'utenza Live PC di incrociare in rete l'utenza Live console. In *Shadowrun*, MS confida di poter annullare le differenze prestazionali fra chi usa il controller e chi la combo mouse e tastiera attraverso un'attenta calibrazione**

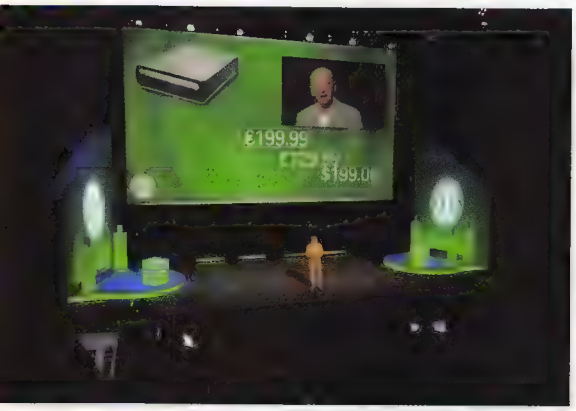
chi per Windows ad un X0 perché non abbiamo mai pensato a Windows come ad una piattaforma per i giochi", dice **Rich Wickham**, Direttore del Business Games for Windows di Microsoft, "Circa due anni fa abbiamo cominciato a lavorare sull'idea di rendere Windows una piattaforma da gioco a tutti gli effetti. Il risultato di quel lavoro è in parte finito in Vista, ma non riguarda solo Vista, riguarda un sacco di altre cose". Il mercato videoludico per PC è da sempre caratterizzato da una certa anarchia, così come la fruizione dei suoi contenuti richiede una pur basilare conoscenza di Windows e dei suoi meccanismi. È tempo, sostiene Microsoft, di mettere un po' d'ordine e fare chiarezza. "Chiediamo ai produttori e agli sviluppatori di darci i giochi in anticipo", spiega Wickham, "e ci assicuriamo che rispettino gli standard che abbiamo stabilito, come il supporto del controller wireless di 360 o dei monitor a 16:9, senza che il giocatore debba muovere un dito. Solo dopo che ci siamo assicurati che il gioco rispetti i requisiti necessari permettiamo di usare questo tipo di confezioni [mostra le scatole di *Lego SWII* e *Company of Heroes* con il nuovo logo 'Games for Windows']. Quindi si tratta di una garanzia di qualità da parte di Microsoft, una cosa che non si era mai vista prima in questo settore".

L'aspetto interessante è che Microsoft non pretende una qualche forma di pagamento per offrire questo servizio. Il suo tornaconto è nella convergenza di nuovi giocatori sulla piattaforma, attirati non solo dalla facilità d'uso, ma anche dalla varietà dell'offerta che dovrebbe derivare dall'iniziativa. E questo, per un publisher che volesse investire nello sviluppo per la console Microsoft, significa la possibilità di allargare il bacino d'utenza potenziale con una conversione per PC, e magari fare anche in modo che i rispettivi consumatori si incontrino online in virtù dell'integrazione di Live in Windows Vista. E *Shadowrun* era lì a dimostrare la fattibilità della cosa. "Ma non c'è nemmeno bisogno che sia lo stesso gioco", ipotizza Wickham. "Immaginate un RTS come *Company of Heroes* su Live. La versione per console potrebbe essere uno sparatutto, e voi uno dei soldati in trincea, mentre l'utente PC potrebbe impartire ordini e occuparsi della macrogestione". Non è la prima volta che Microsoft porta questo genere di esempio per spiegare le potenzialità della combo PC-360: sarebbe però ora che dalla teoria qualcuno si facesse coraggio e passasse alla pratica. E solo Microsoft, in qualità di costruttore hardware, sembra in grado di assumersi questo rischio.

Non è ovviamente con le sole terze parti che si assicura la buona salute di un sistema. I periodi d'esclusiva prima o poi finiscono, ed esiste pertanto la necessità di coltivare una produzione interna di potenziali killer application. Microsoft lo sa, e al di là dei già noti *Forza Motorsport 2* e *Halo 3*, ha approfittato dell'X06 per annunciare l'arrivo su 360 di un nuovo episodio di *Banjo Kazooie* (ad opera, ovviamente, di Rare) e dello strategico in



**Jade Raymond offre una dimostrazione di *Assassin's Creed* alla platea. Nulla di nuovo viene rivelato rispetto all'E3 di Los Angeles, ma il gioco intriga per l'idea e affascina per la qualità delle animazioni di Altair nel corso delle sue eleganti arrampicate. Al termine dell'intervento, il pubblico saluta Jade con un lungo applauso e qualche grido ormonale. "Siete così prevedibili", dirà Moore scuotendo la testa con sorriso complice**



**Comprensibilmente, Microsoft sta investendo parecchio nella proprietà intellettuale di *Halo*, fra film, sparatutto, strategici in tempo reale e 'sperimentazioni' varie. Master Chief, insomma, è ormai come Mario per Nintendo o Snake per Konami. Aspettatevi di sapere qualcosa di più approfondito sui numerosi progetti che lo vedono coinvolto dopo che Microsoft avrà archiviato la pratica *Gears of War***

**Cliff Bleszinski (o CliffyB) di Epic Games era ovviamente presente per mostrare il suo *Gears of War* ormai prossimo alla commercializzazione. Come all'E3 dello scorso maggio, è salito sul palco, ha giocato e se n'è andato. Sebbene poco avvincente (nei pressi di una fontana, il protagonista Marcus Fenix massacrava Locuste provenienti dal sottosuolo), il 'momento' scelto per la dimostrazione ha comunque permesso di apprezzare una maggiore stabilità del frame rate rispetto alla build di quattro mesi or sono**

tempo reale *Halo Wars*, realizzato da Ensemble Studios (*Age of Empires*). Di entrambi sono stati offerti solo brevi teaser in CGI (rispettivamente, e furbescamente, in apertura e chiusura di conferenza) e nessuna informazione supplementare. Teaser anche per *PGR4*. Arriverà. Sorpresi?

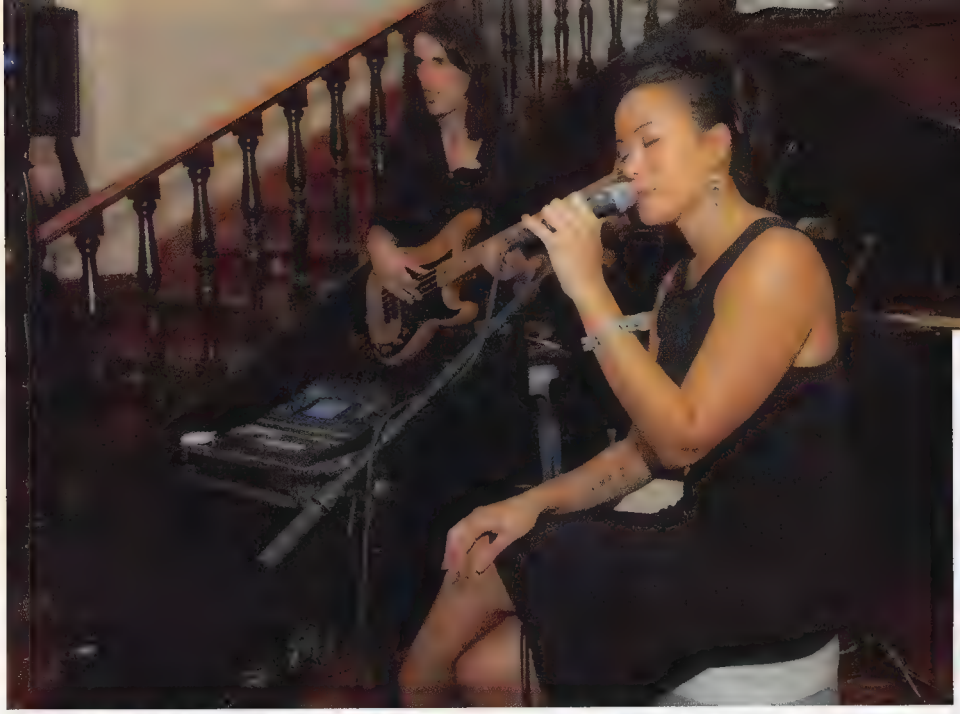
Intanto, su Live Arcade, arriva *Doom*, già acquistabile su Marketplace (800 Microsoft Point) e inclusivo di inedite modalità multiplayer in split-screen e su Live. C'è qualcosa di simbolicamente appropriato nel vedere il classico che ha fatto esplodere il genere degli FPS su PC approdare sul sistema che ha fatto esplodere il genere degli FPS su console. Meno simbolico, ma più intrigante, appare invece *Sensibile Soccer*, il cui annuncio non poteva non essere accolto con grande entusiasmo. A differenza di *Doom*, la versione per Live Arcade del titolo Codemasters verrà sottoposta ad un opportuno upgrade estetico.

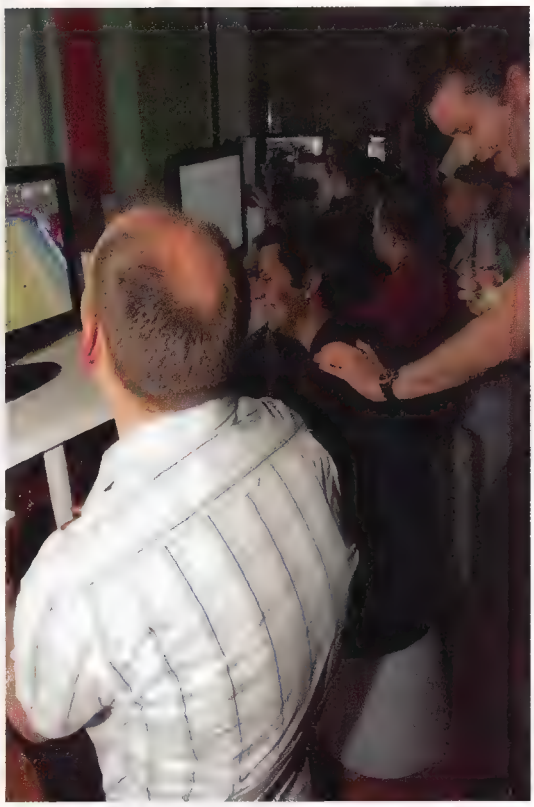
**Fra confusi giri di parole e incaute espressioni come 'film interattivo', Jackson ha fatto del suo meglio per tenere segreta l'identità del suo innovativo progetto**

**In qualità di** sistema multimediale adatto a supportare molteplici attività ricreative, 360 manca di un ingrediente importante: il lettore di film in alta definizione. Ma non per molto. A partire dal 7 novembre, Stati Uniti, Inghilterra, Francia e Germania vedranno l'unità piombare nei rispettivi mercati ad un prezzo di 199 dollari/euro. Inclusi nella confezione, un Universal Media Remote e, per un periodo di tempo limitato, il film in HD-DVD 'King Kong' di Peter Jackson.

Moderatamente piccolo e silenzioso, il lettore comunica con la console via cavo USB e si collega alla presa di corrente attraverso un alimentatore esterno di dimensioni modeste. Dal momento che il cavo USB viene impiegato solo per trasferire i dati dell'HD-DVD, e che la console provvede a trasformarli in immagini da mandare a video, mettere una mano sul lettore equivale a fare altrettanto su un qualsiasi pezzo di plastica a temperatura ambiente.

E a proposito di film. Già impegnato sulla regia del film di *Halo* e dichiarato fan di Bungie e Xbox in generale, **Peter Jackson** era presente all'X06 per annunciare lo sviluppo di "un nuovo genere di intrattenimento interattivo" in collaborazione con





Bungie e lo sceneggiatore neozelandese Fran Walsh (trilogia de 'Il Signore degli Anelli' e 'King Kong'). Fra confusi giri di parole e incaute espressioni come 'film interattivo', Jackson ha fatto del suo meglio per tenere segreta l'identità del suo apparentemente innovativo progetto. Un estratto dalla press release: "Con Xbox 360 e Xbox Live, Microsoft ha creato uno straordinario palcoscenico dove i migliori narratori del nostro tempo possono realizzare grandi capolavori", ha affermato Peter Jackson, sceneggiatore, produttore e regista premio Oscar. "La mia missione, insieme a Microsoft Game Studios, è quella di spingere verso nuove direzioni lo sviluppo dei videogiochi e delineare il futuro della categoria. La piattaforma Xbox 360 è il palcoscenico sul quale gli scrittori possono sviluppare le loro storie così come avviene oggi con i film e i libri, ma con l'opportunità di spingere ancora più a fondo i confini dell'interattività". Quel che sembra chiaro è che si baserà sulla distribuzione di contenuti episodici. Microsoft è inoltre impegnata con Peter Jackson e la sua casa di produzione Wingnut Films, per dare vita a Wingnut Interactive, una nuova società per lo sviluppo di videogiochi, con l'obiettivo di farne in breve tempo una delle realtà leader del settore.

Ma al di là di certi oscuri proclami, ciò che è emerso dall'X06 è che questo è davvero un buon momento per Microsoft. Le esclusive fioccano, la qualità media del software soddisfa, *Gears of War* è dietro l'angolo ("Arriverà in Europa il 17 novembre, solo cinque giorni dopo gli Stati Uniti. Cinque giorni, non cinque mesi", ha ironizzato Peter Moore), Jackson è a bordo e Windows Vista promette bene. E soprattutto, PlayStation 3 non fa più così paura.

**Al termine della conferenza stampa, giornalisti e addetti ai lavori si sono riversati nel Danzatoria, locale notturno a cinque livelli, proprio come un videogioco. Livello 0: Giardini (barbecue, sangria bar, massaggi); Livello 1: Latin Lounge (musica latina da vivo); Livello 2: Living Room (postazioni multiplayer di *Gears of War*, DJ e bar); Livello 3: Entrata principale (Jazz Bar); Livello 4: Gaming e Terrazzo (vari giochi per 360 e un terrazzo per respirare)**

HARDWARE

# Wii: il canale che vuole cambiare i videogiochi

Tokyo, New York, Londra: Nintendo si fa in tre per lanciare il proprio messaggio rivoluzionario

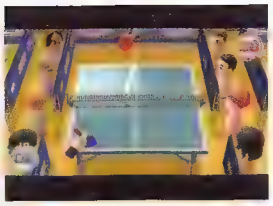
Tre giornate, tre conferenze, lo stesso messaggio: Wii è pronto e raggiungerà il mondo entro la fine del 2006. Da Tokyo a Londra, passando per New York, Nintendo ha incontrato (nella metà di settembre) i giornalisti dei tre mercati più importanti, mettendo a nudo la propria futura console da salotto e illustrando il piano che porterà la macchina sugli scaffali dei negozi. Si parte dagli Stati Uniti, in cui Wii arriverà il prossimo 19 novembre al prezzo di 249 dollari. Era già successo con Nintendo DS, lanciato negli USA un paio di settimane prima che in Giappone. Anche con Wii le tempistiche saranno simili, dato che il Paese del Sol Levante potrà iniziare ad agitare i propri Wii remote dal 2 dicembre, al prezzo consigliato di 25.000 yen, l'equivalente di circa 170 dollari. Per ultima, ma si tratta di una manciata di giorni, l'Europa, che si allinea nel prezzo (per tacer dei tassi di conversione dollaro–euro) a quello statunitense: 249 euro, 8 dicembre.

Lancio contemporaneo doveva essere e lancio contemporaneo sarà, con Nintendo che segue il buon esempio imposto da Microsoft un anno fa in occasione del debutto di Xbox 360. Con la tensione che si tagliava a fette e il fantasma del 'solito' ritardo perennemente in agguato, solo gli ultimi minuti del meeting londinese, organizzato da Nintendo nel moderno centro ExCel in zona portuale, hanno portato alla buona notizia. Anche se le facce ingrugnite dovute al solito cambio 1:1 tra prezzo statunitense ed europeo non se ne sono ancora andate. La questione, pare, è sempre quella: l'Europa è un agglomerato di almeno cinque mercati, con cinque differenti operazioni di distribuzione, cinque lingue da accontentare... Il risultato, per il giocatore europeo, è che deve comunque ingoiare il boccone e sborsare più dei cugini a stelle e strisce o con gli occhi a mandorla.

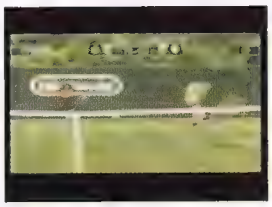
**Con la tensione che si tagliava a fette e il fantasma del 'solito' ritardo perennemente in agguato, solo gli ultimi minuti del meeting londinese hanno portato alla buona notizia**

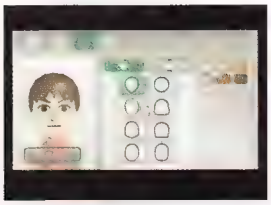
Il prezzo, comunque, si è mantenuto al di sotto della fatidica soglia dei 250, come promesso negli scorsi mesi dai dirigenti Nintendo. Il che non è certo una novità, almeno nel mercato USA, in cui (storicamente) ogni macchina della casa di Kyoto è stata offerta a 199 dollari. Wii con meno tecnologia e prezzo più alto, quindi? Non proprio: la politica scelta da Iwata e soci per la confezione occidentale del Wii prevede, difatti, anche l'inclusione di *Wii Sports*, il pacchetto di semplici giochi sportivi che da tempo Nintendo utilizza per esporre le caratteristiche salienti della sua tecnologia. Al golf, al baseball e al tennis, presentati fin dallo scorso E3, EAD ha aggiunto la boxe e il bowling, portando a cinque le discipline presenti all'interno del pacchetto. Discorso differente per quanto riguarda il Giappone, che vedrà una confezione più leggera

Durante le tre conferenze Nintendo ha anche dovuto, suo malgrado, ammettere che il supporto per i film su DVD sia stato infine escluso dalle caratteristiche di Wii. Annunciato durante l'E3 2005, tale supporto era stato poi relegato nel dimenticatoio tipico di Nintendo



Tra i nuovi titoli annunciati da Nintendo c'è anche *Wii Play* (foto a sinistra e sotto), una seconda collezione di 'esperienze Wii' che include semplici simulazioni di ping-pong, tiro a segno, pesca ed altro ancora. Dettaglio da non trascurare: *Wii Play* verrà distribuito in tutti i mercati con incluso un Wii remote ad un prezzo, pare, inalterato





(senza *Wii Sports*), così come un prezzo significativamente più appetitoso rispetto a quello stabilito per i mercati statunitense ed europeo.

La scelta di Nintendo appare chiara e fondata sui fatti: il Giappone ha già dimostrato di approvare in pieno, in maniera quasi maniacale, la nuova filosofia Nintendo. DS Lite e i suoi giochi hanno ormai preso il controllo del paese. In Giappone, insomma, Nintendo è convinta di aver già guadagnato (o meglio, riguadagnato) una posizione preferenziale nei cuori dei giocatori e, soprattutto, dei tanto chiacchierati non-giocatori. In Occidente la situazione è diversa. Nintendo vuole evidentemente vendere un pacchetto 'tutto incluso' che permetta di sperimentare immediatamente le nuove soluzioni tecniche (e ludiche) permesse dal Wii remote. Il messaggio potrebbe essere: 'compralo, vai a casa, giocaci'. Così facendo Nintendo evita di dover convincere l'uomo della strada prima ad acquistare la sua console e poi anche un gioco, preparandogli un pasto completo.

Ma la notizia che Wii sarà accompagnato solamente da un Wii remote (con estensione Nunchuk) ha reso più difficile, per molti appassionati, digerire l'offerta. Innegabile: i giocatori più navigati avrebbero preferito spendere meno e scegliersi da soli il proprio gioco di lancio. Anche perché, e questo è palese, Wii nasce come console da party game, da qui il dubbio sulla validità di una scelta simile.

Con Wii, comunque, Nintendo torna a offrire un gioco in bundle dopo sedici anni (Super Nintendo, 1990). Oggi gli equilibri sono assai meno definiti e stabili rispetto all'inizio dello scorso decennio; succede così che in un'intervista, **Scott Steinberg**, vice presidente del settore marketing in Sega of America, dichiari: "Parlando in qualità di sviluppatore esterno, avremmo preferito una console senza bundle. Ogni sviluppatore con cui ho parlato è della mia stessa opinione". Facile capire che se Nintendo soddisfacesse, come spera di fare, i neo-acquirenti con i suoi sport, le vendite dei giochi 'da scaffale' potrebbero risentirne. Meno preoccupato appare un rappresentante di Electronic Arts mentre dichiara di "non essere assolutamente preoccupato, gli sport di Nintendo sembrano davvero divertenti".

Ma le conferenze di Iwata e Reginald Fils-Aime hanno anche svelato l'ultimo tassello (come definito dallo stesso presidente di Nintendo) del progetto Wii: i servizi offerti dalla console. Il software interno sarà organizzato in Canali, con dodici finestre 'live' che vanno a occupare lo schermo, mostrando un'anteprima di ciò che l'utente può ottenere da ognuna di esse. O meglio, da ogni Canale. Al più canonico Game Channel (utilizzato per lanciare i giochi Wii o GameCube inseriti nello slot-in della console), si affianca quello dedicato alle previsioni del tempo, quello delle notizie o il browser internet, anche in questo caso (come già su Nintendo DS) basato sul software Opera. Il Canale internet, però, non sarà incluso nei servizi iniziali, ma andrà scaricato dalla rete previo un esborso monetario non ancora quantificato da Nintendo.

Il Canale Meteo e il Canale Notizie vivranno grazie al servizio WiiConnect24, la tecnologia che permette a Wii di essere perennemente collegato alla grande rete. Gli aggiornamenti, insomma, saranno invisibili e continui. Il Canale Shop, come lascia facilmente intuire il nome, sarà dedicato all'acquisto dei giochi per Virtual Console, mentre il Canale Mii è tutto nuovo, o quasi. Le caricature di Iwata, Miyamoto e Fils-Aime viste durante la conferenza pre-E3 di quest'anno hanno lasciato il segno, tanto che Nintendo ha pensato di mettere a disposizione dei suoi futuri utenti un potente e dettagliato editor di avatar virtuali (ufficialmente noti come 'Mii'). Ognuno di questi potrà essere salvato sulla memoria interna del Wii remote, per poter poi essere selezionate quale 'profilo giocatore' (e volto) nei titoli che ne supporteranno la funzionalità, come *Wii Sports* o *Wario Ware Smooth Moves*. Naturalmente, sarà anche possibile portare il proprio Mii a casa di amici. Sarebbe interessante capire se una futura lista amici (aspetto non ancora illustrato da Nintendo) permetterà di scaricare i Mii dei propri colleghi giocatori per popolare la piazza virtuale che Wii mette a disposizione di ogni Mii creato in casa.

Anche la messaggistica ricopre un ruolo importante nel mondo di Wii, tanto che Nintendo ha in preparazione una message board dedicata, alla quale sarà possibile accedere anche via PC o telefono cellulare. Confermata anche la connessione tra Nintendo DS e Wii, che si renderà disponibile per la prima volta nel caso di *Pokémon Battle Revolution*, l'evoluzione della serie *Pokémon Stadium/Colosseum* prevista entro l'anno in Giappone e impreziosita da funzionalità online in odore di killer application.

L'interfaccia di Wii è naturalmente navigabile grazie al Wii remote, che agisce da mouse. L'intuitività del controllo troverà particolare applicazione nel Canale Foto, attraverso il quale l'utenza potrà visualizzare e ritoccare le immagini (o i filmati) custodite in comuni schede SD.

In secondo piano i nuovi giochi, sia sviluppati internamente che esternamente, annunciati durante la tre giorni di conferenze. Tra un inatteso *Resident Evil Umbrella Chronicles* e un indecifrabile gioco-col-subacqueo (*Forever Blue*) di Nintendo, non c'è stata nessuna reale sorpresa. Confermata una versione Wii di *Big Brain Academy* e future applicazioni sull'onda di *Brain Training*. Capcom ha anche annunciato la futura pubblicazione di *Sangoku Basara II* (*Devil Kings*) per la piattaforma Nintendo. Ma l'attenzione dell'instancabile Iwata è stata tutta per la sua più ardita scommessa: la capacità di Wii di attirare un pubblico fino a oggi estraneo al mondo dei videogiochi. Tra previsioni meteo e notizie 24 ore su 24, la strada imboccata appare perlomeno intrigante.

INTERVISTA

CUT PASTE

**"Quando questo sarà finito, avremo forse sfruttato il sistema al 50% [...] Confido che a partire dalla seconda o terza generazione, tutti i giochi [per PS3] gireranno a 1080p"**
Julian Eggebrecht, presidente di Factor 5, testimonia a favore di Sony durante una dimostrazione di *Lair* (uno dei primi giochi PS3 ad una risoluzione nativa di 1080p)

"La cosa interessante è trovare un metodo per raccontare storie che includano una componente interattiva, ma che non siano film e non siano giochi"
Peter Jackson continua a girare intorno all'identità del suo prossimo progetto per 360 in collaborazione con Bungie. Ma si faccia chiarezza, per carità: nessuno si aspetta un nuovo *Sewer Shark*, ma sentir parlare di vie di mezzo fra cinema e videogiochi mette ancora i brividi

**"Non ci interessa"**
Intervistato da MCV, Ken Kutaragi commenta sulla leadership di Microsoft nel mercato next gen

"Fatti la doccia prima di partire e dopo essere arrivato. Lava il tuo corpo ogni giorno. Non è solo per te, ma per chiunque ti capiti vicino il venerdì sera"
Dalla lista ufficiale delle "cose da ricordare" del QuakeCon 2006

"È come convincere gli uomini a comprare cosmetici"
Satoru Iwata sintetizza con una piccante metafora la sfida di Wii per vincere i favori dei non-giocatori

# Creatore di mondi

Il fondatore di DMA Design, ora capo di Real Time Worlds, parla delle potenza di Live, dello streaming e della condivisione

Il curriculum di **Dave Jones** include creazioni come *Lemmings*, *Body Harvest*, *Hired Guns* e i primi due *Grand Theft Auto*. Eppure chiedetegli come mai il suo nome non sia fra i più conosciuti dell'industria o perché non sfrutti la notorietà di questi giochi a scopi promozionali, e la sua risposta sarà incredibilmente modesta: non è il suo modo di fare le cose. Ciò significa che quando un gioco come *Crackdown* uscirà definitivamente dall'ombra, potrà farlo con illuminante vigore piuttosto che attraverso il misurato striptease di caratteristiche salienti che la maggior parte dei giochi snocciolano nell'arco di un anno. Il che, ovviamente, non significa che Jones non abbia nulla da dire...

**"Vorrei vedere una modalità cooperativa in ogni gioco. Alla fine diventerà la regola e la gente inizierà a puntare il dito verso i giochi che non la includono"**

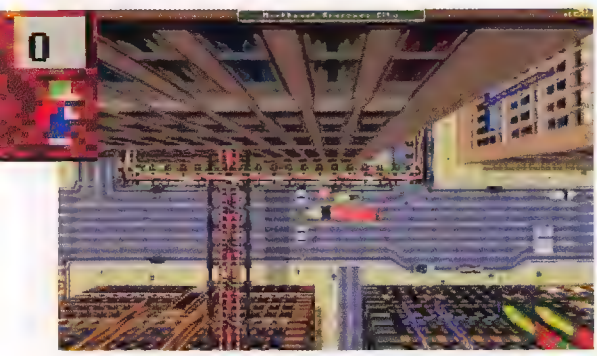
***Grand Theft Auto III*, *Vice City* e *San Andreas*: è così che si immaginava potesse evolvere la serie nelle tre dimensioni?**
Devo dire che per me l'apice [della serie] è stato *Vice City*: ritengo fosse assolutamente fantastico. Aveva un ritmo perfetto, una musica perfetta e una dose di umorismo perfetta. Poi si sono persi per strada con *San Andreas*, che era un po' troppo cupo e story-driven.

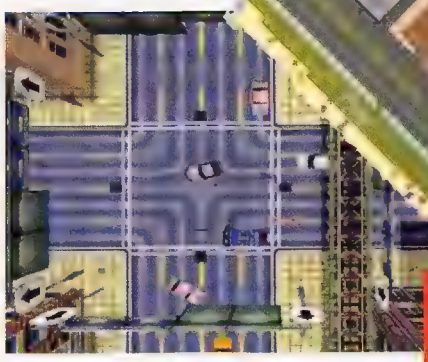
**Come ritiene verrà sfruttata la nuova tecnologia nei prossimi anni? Dal punto di vista grafico sono già stati ottenuti risultati eccellenti, quindi in che direzione pensa ci si dovrà concentrare?**
Be', la grafica costituirà sempre una delle preoccupazioni principali: alcune case continueranno a spingere quell'aspetto. Per quanto mi riguarda, vorrei vedere una modalità cooperativa in ogni gioco. Bisogna iniziare ad abbattere queste barriere: alla fine diventerà la regola e la gente inizierà a puntare il dito verso i giochi che non la includono. Vale anche per i tempi di caricamento: credo si debba pensare molto di più allo streaming e a non interrompere l'esperienza del giocatore. Sono troppo pochi i titoli che ritengono inaccettabile tediare il giocatore in quel modo. Mi piacerebbe vedere molte più cose dinamiche in mondi astratti, ma è abbastanza dura (soprattutto su carta stampata, se ci si concentra su dinamica e movimento) far sì che qualcosa di simile abbia un bell'aspetto in uno screenshot, il che rende tutto più difficile anche dal punto di vista del marketing. Spero quindi che quando la gente comincerà a sperimentare, quest'aspetto non li danneggi troppo.

**Per promuovere il primo *GTA* sono state utilizzate soluzioni marketing deliberatamente controverse (cfr. VG21, 'La Storia di... Grand Theft Auto'). Pensa sia ancora possibile sfruttare i mass-media in maniera simile?**
Forse online. Ciò che mi interessa davvero al momento sono cose come YouTube: mi piacerebbe avere qualche modalità video in *Crackdown*, dato che è un gioco che si presterebbe alla grande. Sarebbe un modo per far parlare di un gioco come questo, dato che è estremamente visivo.

**Esistono dei problemi nello sviluppo odierno di videogiochi con cui dieci anni fa non si sarebbe mai aspettato di avere ancora a che fare?**
La latenza è ancora un problema enorme. Abbiamo due soli giocatori in modalità cooperativa e ci troviamo praticamente con le mani legate a causa della latenza. Per quanto riguarda altri aspetti del game design, suppongo si debba parlare della quantità di lavoro umano richiesto [per lo sviluppo di un gioco]. Si potrebbe dire che al giorno d'oggi

Il prossimo progetto di Real Time Worlds è un MMO chiamato *APB*, ma il team è notoriamente in ritardo anche su *Crackdown*





esistono strumenti migliori per erigere città come quelle che stiamo costruendo, ma ci vuole comunque un enorme team di artisti per le ambientazioni.

**Alcuni mesi fa, Mark Rein di Epic ha dichiarato che il team di sviluppo di *Gears of Wars* è composto mediamente da sole 25 persone. Ritiene ci si stia spostando verso una cultura di piccoli team che lavorano intorno a un gruppo centrale dedito alla tecnologia?**
No, e comunque non credo a quell'affermazione [ride]. Sono sicuro che ci sia un po' di pubblicità al proprio motore grafico in quella dichiarazione... Prima di tutto stanno lavorando al proprio engine da oltre 15 anni o giù di lì, il che è davvero un sacco di tempo, e poi Epic si è specializzata nel genere degli shooter. Se volessero iniziare a costruire mondi come i nostri, mondi della serie 'puoi fare tutto, andare in ogni direzione, rubare qualsiasi veicolo e con centinaia di persone sullo schermo', avrebbero un sacco di lavoro da fare. Quindi potenzialmente, sì, è possibile avere un team piccolo se ti concentri su un singolo genere, ma ci sarà una marea di giochi che richiederanno molte più persone.

**Con poche settimane al lancio di PS3, ritiene che Microsoft abbia fatto tutto il possibile per conquistare il mercato next-gen con 360?**
Per quanto riguarda l'online sì, dato che Live è un sistema eccellente. Sono davvero dubbioso circa la politica di Sony di lasciare che i publisher definiscano i propri standard per ogni gioco. Sono di parere totalmente opposto e non fornirò i dettagli della mia carta di credito a cinque società diverse solo per avere un po' di contenuti aggiuntivi. Sony è una forza notevole e lo è stata senza dubbio con PS2, ma adesso ritengo che sia una corsa alla pari, e più passa il tempo, più tendo a preferire Microsoft. Wii, ovviamente, pare avere uno spazio tutto suo e tutti sembrano adorarlo.

**Ha intenzione di sviluppare su Wii o Live Arcade?**
No, non al momento. Siamo troppo impegnati con *Crackdown* e *APB*, che rappresentano ora la nostra preoccupazione principale. Con Wii bisogna esaminare con estrema attenzione il genere di giochi che si vuole fare. Live Arcade è assolutamente fantastico e ha un potenziale incredibile: collaboro con una società chiamata Denki, dove lavora anche Gary Penn, e loro stanno sviluppando un sacco di giochi immediati e divertenti. Tramite Denki daremo sicuramente un'occhiata a Live Arcade.

**La decisione di punire il giocatore che si comporta male in *Crackdown* è stata una vostra scelta o una reazione alle critiche sollevate dai giochi violenti?**
È stata una nostra scelta. Dovete impersonare il buono della situazione, e non desidero spezzare la finzione ludica permettendovi di guidare sul marciapiede e abbattere 100 pedoni senza alcuna conseguenza, ma al tempo stesso non voglio imporre nulla. L'idea di rallentare il progresso del giocatore mi sembra un buon compromesso, dato che otterrete molto più dal gioco se giocherete in maniera più intelligente.

**È stato difficile sviluppare *Crackdown* senza poter contare sulla presenza dell'HDD di 360 come standard?**
No, assolutamente no. Ma avrete bisogno dell'HDD se vorrete giocare in cooperativa. Di converso, per la modalità principale non è stato un problema dato che abbiamo uno streaming da DVD estremamente veloce. Credo che abbiamo uno dei giochi con la tecnologia di streaming più evoluta. Tutto, ma proprio tutto è in streaming: IA, musica, geometrie... Stiamo davvero spingendoci ai limiti, e finora tutto funziona come dovrebbe.

**Al fine di garantire al giocatore maggiore libertà nel far rispettare la legge, siete stati costretti a ridurre il numero di pedoni sulle strade di *Crackdown*. Vi aspettavate potesse accadere una cosa simile, di avere fin troppa tecnologia a disposizione?**
Non proprio. E in ogni caso, anche se li abbiamo ridotti, la potenza risparmiata è stata usata altrove. Una delle cose interessanti di questi mondi dinamici è che, a prescindere dalla potenza che ci viene fornita, troveremo sempre un modo per utilizzarla, e il gioco trae beneficio in maniera esponenziale da questa cosa. È un ambiente davvero esaltante su cui lavorare. Il bello di tutti questi giochi urbani è il numero di effetti composti ottenibili, e il 'chemistry set' [laboratorio chimico] che è possibile creare è davvero interessante.

**'Chemistry set' non sarebbe male come definizione per descrivere i giochi free-roaming, dato che i titoli sviluppati sulle orme di *GTA* iniziano ad essere davvero tanti.**
Fate pure allora. 'Chemistry set games' [ride]. Direi che funziona!

*GTA* è stato un titolo seminale sia per la meccanica free-roaming che per la sua tecnica di marketing aggressiva. Nove anni dopo, Jones intende reinventare la sua ruota

## OUTERWORLDS

### COPYRIGHT WARS

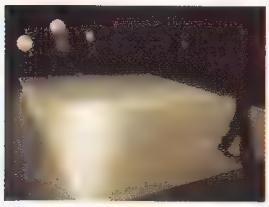
**Se ultimamente avete cercato qualche clone freeware di *Geometry Wars* online, vi sarete accorti che l'impresa non è delle più semplici. Come spiega Marco Incitti (canadese, ma dai genitori di Frosinone) sul suo sito, da cui ad agosto è stato completamente cancellato l'interessante clone per PC *Grid Wars*, Bizarre Creations ha richiesto la rimozione di tutti giochi ispirati a *GW*, causa un rapido declino delle vendite del suo titolo per Live Arcade. Sebbene sia difficile comprendere se il calo sia effettivamente dovuto all'afflusso di giochi simili disponibili gratuitamente o al raggiungimento del punto di saturazione di *GW*, vale la pena notare come molti altri titoli abbiano già rimpiazzato *Grid Wars*, tra cui una versione homebrew per PSP già disponibile da qualche settimana. Nel caso abbiate già provato l'edizione ufficiale di Bizarre Creations, Videogiochi consiglia di buttare un occhio a uno degli ultimi lavori di Kenta Cho (in particolar modo *Gunroar* e *Mu-cade*).**

• http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/index_e.html

EVENTO

# Orgoglio europeo

Lipsia si prepara per il futuro, dimostrandosi pronta a rimpiazzare Los Angeles come punto di riferimento dell'industria ludica mondiale



pong.mythos ha allestito un'interessante area in cui sperimentare le più bizzarre iterazioni di *Pong* mai create, da una versione interamente meccanica a una in cui è possibile controllare il movimento delle racchette con i piedi (in foto)

GAMES CONVENTION

L'ultima edizione della Games Convention di Lipsia ha avuto tutto ciò che sarebbe lecito aspettarsi da una fiera di videogiochi del 2006. O quasi. Un numero impressionante di visitatori (stimato dagli organizzatori intorno alle 183.000 unità), un complesso fieristico moderno e dotato di una struttura che riduce al minimo gli spostamenti, un'area riservata agli operatori presidiata da inservienti pronti a 'rimbalzare' tutti i visitatori sprovvisti di pass stampa o biglietto professionisti, booth babe dagli abiti discinti, numerose aree di ristoro con prezzi umani... Gli ingredienti necessari affinché la GC potesse essere, non solo la fiera più importante del Vecchio Continente, ma l'evento clou dell'industria videoludica mondiale, c'erano proprio tutti. Mancavano solo i giochi.

Curiosamente miopi di fronte a qualsiasi manifestazione organizzata al di fuori del Regno Unito, publisher e produttori di hardware hanno giocato sulla difensiva, limitandosi non solo a mostrare quanto già visto tre mesi prima all'E3 di Los Angeles, ma addirittura riciclando scenografie e costumi per le proprie standiste. Sony e Nintendo, in particolare, sono riuscite ad attirarsi le ire dei giornalisti giunti in massa (nonostante una non proprio esaltante collocazione in pieno agosto) a causa della propria apatia: la prima non ha portato una sola postazione PS3, limitandosi ad allestire nel proprio stand gigantesco una zona con divanetti e HDTV a 720p su cui scorrevano filmati dei titoli in preparazione per la sua nuova piattaforma; Nintendo, da cui ci si aspettavano grandi cose dato che il quartier generale europeo si trova a poche ore di macchina da Lipsia, ha invece relegato Wii in un'area privata, accessibile solo a rivenditori e membri della stampa, riempiendo il proprio stand con una quantità infinita di DS. In uno scenario tanto desolante, Microsoft ha provato a fare la parte del leone, mostrando una nuova build di *Viva Piñata* e annunciando una bizzarra esclusiva temporale per tutte le serie calcistiche (esclusiva prontamente smentita da Konami, il cui *Winning Eleven* per PS3 dovrebbe arrivare a mesi).

Vera dominatrice della GC è stata quindi Electronic Arts: nonostante uno stand progettato incautamente, con strettoie e budelli che creavano ingorghi di traffico modello Lungotevere alle 8 del mattino, il publisher americano ha approntato una line-up ammirabile per varietà, qualità e potenziale commerciale. Fra *Spore*, *Half-Life 2: Episode 2*, *Crysis*, i titoli EA Sports e *Need for Speed: Carbon*, trovare una postazione libera era pressoché impossibile a qualsiasi ora del giorno. La speranza è che altre case abbiano preso nota dell'esempio di EA e realizzino il potenziale della fiera tedesca: di fronte a un E3 dal futuro più incerto che mai e a un TGS ancora fortemente indirizzato al pubblico giapponese, Games Convention potrebbe davvero rappresentare il più importante punto d'incontro per l'industria a livello mondiale.

## Continue

Wii prima di Natale? Tutt'altro che una sorpresa

*Scramble*, *Time Pilot*: effetto nostalgia assicurato

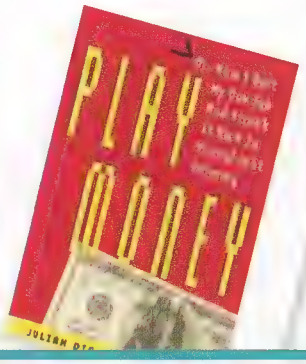
I migliori giochi multiplayer sono quelli in singolo

## Quit

PS3 rinviata al 2007? Tutt'altro che una sorpresa

Quando arriveranno i videogiochi davvero nuovi?

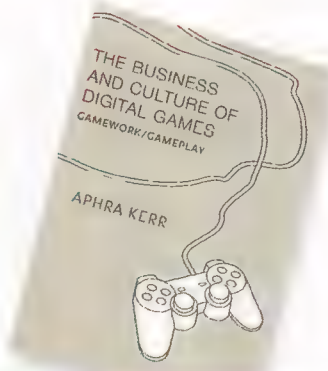
Ma perché i siti giapponesi non usano Quicktime?




Autore: Julian Dibbell
Editore: Basic Books
Prezzo: $24
Pagine: 312

### PLAY MONEY: OR, HOW I QUIT MY DAY JOB AND MADE MILLIONS TRADING VIRTUAL LOOT

È possibile vivere lavorando a tempo pieno nei mondi virtuali? 'Play Money', il nuovo libro di Dibbell, è la risposta a questa domanda. In bilico tra il reportage giornalistico e il saggio di sociologia, il volume esamina in modo approfondito la dimensione economica degli MMO, ma rispetto a 'Synthetic Worlds' di Castronova, il taglio è più personale, diretto e coinvolgente. Il giornalista di Village Voice produce e vende oggetti e servizi immateriali all'interno di *Ultima Online*, ricavandone un profitto 'reale'. Affascinato da questo apparente paradosso (apparente dato che non esiste merce più immateriale del denaro stesso) Dibbell decide di investire un anno della sua vita per "fare carriera imprenditoriale" nel celebre MMORPG di Garriott. Anche se Dibbell ha condotto gran parte dell'esperimento nella comodità della propria abitazione, non mancano digressioni, colpi di scena e momenti di tensione, come un bizzarro viaggio in Messico alla ricerca di una misteriosa gold farm. Il saggio ha una prosa leggera, ma non per questo superficiale, e ripropone, senza alcun editing, numerosi dialoghi in chat tra i giocatori. Il pervadente gamer speak potrebbe scoraggiare chi non frequenta assiduamente i mondi virtuali, ma per chi sia disposto a nuotare nella marea di acronimi, sigle e termini specialistici, la ricompensa non manca. Pur trattandosi in molti casi di una traduzione cartacea dell'omonimo blog 'Play Money', il volume non è il tipico 'blook' da quattro soldi. Caldamente consigliato, anche se *WOW* o *EverQuest* non sono i vostri giochi preferiti.




Autore: Aphra Kerr
Editore: Sage
Prezzo: £18.99
Pagine: 178

### THE BUSINESS AND CULTURE OF DIGITAL GAMES: GAMEWORK AND GAMEPLAY

Testo rigorosamente accademico, 'The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay' esamina il medium videoludico e le prassi correlate. L'enfasi, come suggerisce il titolo, è sulla dimensione culturale ed economica. Nella prima parte, l'autore (lo scozzese Aphra Kerr, lecturer in Sociologia presso la National University of Ireland) descrive le dinamiche produttive, creative e commerciali del videogame. Successivamente, Kerr esamina il consumo dei videogiochi da parte del pubblico. Il saggio è suddiviso in sette capitoli, incentrati, nell'ordine, sulla definizione dei giochi digitali, sulla dimensione testuale dei videogame, sull'industria culturale del divertimento interattivo, sulle caratteristiche di produzione e distribuzione del software, sulle caratteristiche del gameplay (in termini di fruizione) e sugli usi del medium come strumento didattico e pedagogico. La forza del volume, vale a dire l'estrema varietà dei temi trattati, rappresenta anche la sua principale debolezza: sarebbe forse stato più utile esaminare in modo approfondito alcuni argomenti, per esempio, la dicotomia tra dimensione pubblica e privata del gaming, anziché optare per un'analisi a trecentosessanta gradi. Per quanto l'approccio dell'autore sia tutt'altro che rivoluzionario, e presupponga una certa familiarità con discipline quali la sociologia e la ludologia, 'The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay' rappresenta un'ottima introduzione ai game studies.

# DUE SCHERMI... UNA SOLA RIVISTA!

Con uno speciale dedicato a
## POKÉMON PERLA E DIAMANTE
direttamente dal Giappone!

**L'UNICA** rivista interamente dedicata al Nintendo DS

**PIÙ RICCA** di recensioni, speciali, anteprime e guide ai migliori giochi DS

**ATTENTA** alle novità sul portatile a due schermi

**REALIZZATA** dagli autori di Nintendo La Rivista Ufficiale

**IN TUTTE LE EDICOLE DAL 27 OTTOBRE**

Future
MEDIA WITH PASSION

# DIGITABILIA

## Il gioco della critica

Discutere dello stato della critica videoludica è necessario, ma presuppone una definizione della critica stessa, videoludica e non. La questione ha allora carattere labirintico, per cui sarà bene iniziare segnandosi qualche bivio all'interno del dedalo.

Per una parte di coloro che creano col mezzo filmico, la critica è il male, e i critici sono un morbo. Cosa ammessa da un critico su un milione, quello che ci ha riflettuto. Allo specchio, ha visto un *organon* necessario, una sorta di iper-spettatore applicato ed esigente. Ma ha anche riconosciuto un potenziale dannoso: l'abuso della funzione e degli spazi, le idiosincrasie, la misconoscenza dei mezzi e delle difficoltà tecniche e umane nel creare o, persino, la stessa frustrazione del non creare, dello stare 'dall'altro lato'. O la semplice ottusità: capire un singolo film è preferibile a conoscerne migliaia.

C'è allora un continuum: creare/criticare. Sul territorio della critica musicale le due aree sono spesso confuse: sugli stessi individui proliferano più attanti, non si contano i conflitti di interesse. Al cinematografo resta il parto più fecondo di questo conflitto: risale a certe 'nuove correnti' nelle quali critici iconoclasti non hanno solo postulato nuovi principi ma, intrapresa e terminata la propria metamorfosi, li hanno seguiti da registi. Chiudendo il cerchio.

Ora, nei videogiochi il cerchio creare/criticare non ruota sul centro: il carattere creativo è (fortunatamente per chi non sopporta più i rigurgiti romantici) meno connesso ad un'idea forte, effettiva o presunta, di autore e arte. Il critico non è d'arte, ma è pur sempre 'specializzato' in 'cosa deve piacere'. E qui nasce il problema critico, per i videogiochi e non.

Il critico videoludico medio è, nella migliore delle ipotesi, un 'esperto' che dà il voto all'hardware perché ha nozioni tecnologiche, all'estetica perché è grafico o filosofo, al divertimento in quanto avrebbe il dono di riconoscerlo. Tende al 'genere', al 'settore' di *expertise*: giochi di corsa, trama di *Metal Gear*, supporti video, picchiaduro in treddì, tipi di texture mapping, giochi con protagonista Megaman. Tende al determinismo critico: incapace di vedere *i videogiochi*, riconosce o disconosce *quel videogioco* e, nella peggiore ipotesi, rinforza pregiudizi fallaci e malamente condivisi su ciò che quel testo *dovrebbe essere*. In ultima analisi, contribuisce a *non* fare evolvere il consumo di giochi.

Il problema si sposta quindi sul piano abusatissimo della definizione del videogioco. È sul canone condiviso sul mezzo ludico che regge, evidentemente, il giudizio dell'esperto? Questa strada porterebbe a un doppio paradosso. Non solo il videogioco sfugge a una definizione unica, frammentandosi in una cultura dei mondi possibili sconfinata, ma la critica si morderebbe anche la coda intorno ai criteri, al ruolo, al pubblico, al linguaggio, alle sue finalità.

Il critico *parla-di*, condivide, fa migrare la conoscenza, è cassa di risonanza non neutrale. Dovrebbe essere, è stato detto, uno spettatore che si rifiuta di essere solo spettatore, protestando il principio della sua passività mentre esorcizza il suo mancato approdo all'aspetto creativo. Eppure, nel cinema come nel gioco, non esiste un solo giocatore. Il critico videoludico dovrebbe quindi essere un camaleonte, capace di entrare e uscire dai mille e diversi sensi videoludici tra il distaccato positivismo e l'empatia romanticoide?

Il problema della critica videoludica è che sembra largamente incapace di coniugare la conoscenza non angusta delle famiglie videoludiche e un sano atteggiamento di amore/insoddisfazione per l'opera con strumenti, discipline, metodologie diverse. Una critica degna di esistere come i mondi possibili di cui parla si produce anche con strumenti intellettuali condivisi. Questi strumenti non sono i paroloni per stupire che i soliti furbi deridono, ma tanti e diversi mezzi attraverso i quali le persone parlano, in molti modi, del significato del mondo. Videogiochi inclusi.

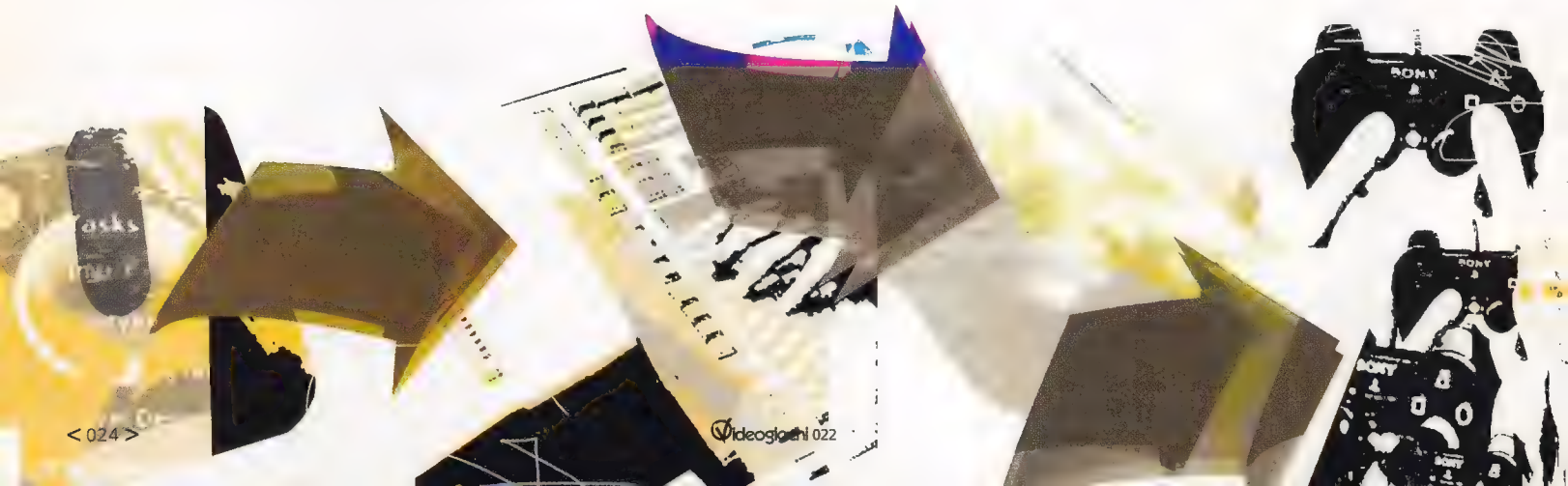
Non che i mezzi critici valgano senza la conoscenza 'naturale' dei giochi: parentesi solo apparentemente scontata, questa, e importantissima in un periodo in cui la preponderante ascesa del videogioco come nuovo bottino accademico ha generato critici dal palato terribilmente ristretto, a digiuno di troppi gusti videoludici. In questi anni il teorico videoludico 'd'avanguardia' può rivelarsi un apologeta cieco di ciò che 'fa futuro'. All'oscuro dell'evoluzione complessiva della vicenda videoludica in favore di ciò 'che va' e, al contempo, non al corrente della problematicità del concetto di arte in generale, questo critico entusiasta è paradossalmente già obsoleto: la sua sindrome di attualità tragicomica gli fa perdere di vista l'arrosto pluridecennale per inseguire il fumo accademico.

I videogiocatori meriterebbero ben più di questo, o delle pseudo-critiche appendici dei distributori che fanno volare bassa la critica. E se per il critico da battaglia delle riviste commerciali una crescita in professionalità e in profondità critica non produrrà che frustrazione per la reazione, censoria o di indifferenza, redazionale e editoriale, neppure la figura del ludofilo di retroguardia appare risolutiva. Capace di riconoscere l'apologeta accademico come la barbarie dell'ottuso, il retro-critico è però spesso troppo dentro alla foresta per vedere gli alberi, e sembra mancargli la lucidità necessaria per passare dall'isolazionismo al regime critico pubblico.

Bisogna quindi rifondare la critica videoludica. Ma come? Lo stato della critica videoludica è particolarmente caotico, si sente fortemente il bisogno di un confronto totale. Di un bel gioco della critica. Chi produce i giochi risolve problemi tecnici e creativi. Chi li usa pensa a cosa un gioco possa offrire alla sua vita o a un suo pomeriggio. La critica videoludica deve mediare tra le due istanze, riportandosi dalla periferia al centro della pratica. Bisogna pensare a questa linea critica che ancora non c'è: da discutere, condividere, fondare col dialogo o, se necessario, con il deathmatch.

> Lo stato della critica videoludica è particolarmente caotico, si sente fortemente il bisogno di un confronto totale. Di un bel gioco della critica

Marco Carbone (marcobenoit@marcobenoit.net) è fondatore dell'associazione culturale 'Ludica'. Si interessa di semiotica dei nuovi media e di critica della cultura di massa



DI MATTEO BITTANTI

# MATTSCAPE

## Cronoludica. Tempo di guerre virtuali

1985. Lo scrittore americano Orson Scott Card dà alle stampe il suo romanzo più famoso, 'Ender's Game' (in italiano, 'Il gioco di Ender'). Ambientato in un futuro non troppo lontano, il libro (originariamente apparso sotto forma di racconto sulle pagine di Analog nel 1977), descrive il tentativo dei superstiti a due devastanti invasioni aliene di organizzare una contro offensiva. L'ultima speranza degli umani è affidata a un gruppo di bambini-soldati che, a loro insaputa, vengono addestrati a combattere con l'ausilio di simulazioni videoludiche ultra-realistiche. A metà tra 'Fanteria dello Spazio' di Robert A. Heinlein e *Gradius*, 'Ender's Game' ha avuto un'influenza notevole, specie negli Stati Uniti, dove è considerato un classico della letteratura sci-fi contemporanea. L'arrivo sugli schermi dell'adattamento cinematografico è previsto per il 2007.

1991. In seguito all'invasione del Kuwait nell'agosto del 1990, nel gennaio 1991 l'esercito statunitense invade l'Iraq in quella che è passata alla storia come Operation Desert Storm. Tra il gennaio e il marzo dello stesso anno, il filosofo francese Jean Baudrillard pubblica un saggio in tre parti per il quotidiano Liberation, successivamente raccolti in un libro, dal titolo 'La Guerra del Golfo non è mai avvenuta'. La tesi centrale di Baudrillard è che il conflitto iracheno sia stata una simulazione mediale, un guerra di immagini, un "colossale videogame" combattuto sugli schermi, sui monitor, sui radar.

2001. Nel settembre del 2001, un gruppo di terroristi islamici di al-Qaeda dirotta aereoplani di linea delle compagnie aeree statunitensi, facendoli schiantare contro obiettivi sensibili quali il World Trade Center di New York e il Pentagono. Gli attentati provocano oltre tremila vittime, per lo più civili. Nelle stanze d'albergo dei terroristi vengono trovate, tra le altre cose, copie dell'ultima versione di *Flight Simulator* di Microsoft.

2002. Il quattro luglio del 2002, l'esercito statunitense lancia ufficialmente *America's Army*, uno sparatutto in soggettiva tattico-operativo. Il gioco, interamente finanziato con i fondi pubblici e ideato dal Colonnello Casey Waryinski, è distribuito gratuitamente in rete. A metà tra l'advergame, il serious game e la propaganda interattiva, *America's Army* prende ispirazione da *Counter-Strike*, ma a differenza del mod di *Half-Life*, privilegia nettamente il realismo simulativo sulla spettacolarità. Negli anni successivi, l'esercito degli Stati Uniti investe tre milioni di dollari all'anno per sviluppare espansioni, mod e nuovi scenari e un milione e mezzo di dollari per le spese di gestione dei server. Attualmente, il numero di utenti registrati è di sette milioni e mezzo (settembre 2006).

2003. Nel marzo del 2003, l'esercito americano invade l'Iraq in quella che è passata alla storia come Operation Iraqi Freedom. Gli Stati Uniti guidano una coalizione che include anche forze militari britanniche, italiane, sud coreane e australiane. La guerra contro l'esercito iracheno si conclude con la vittoria delle forze della coalizione in tempi brevi. Il primo maggio 2003, il presidente Bush annuncia su una portaerei della marina americana che la "missione è stata portata a termine con successo". Ha inizio la guerriglia delle forze insurrezionali, tutt'ora in corso.

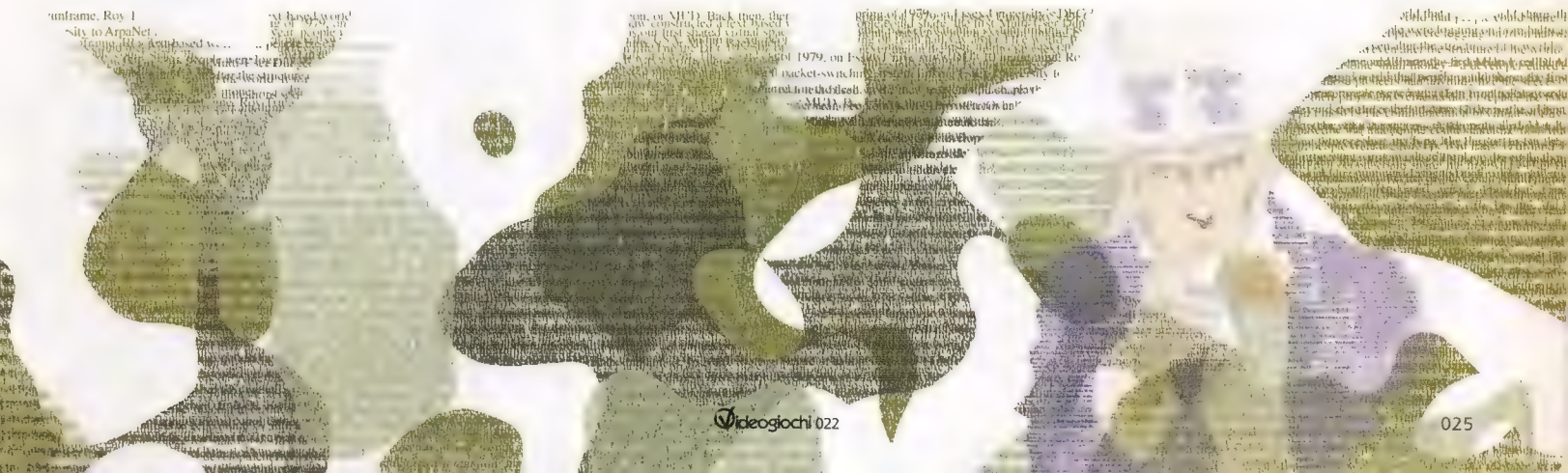
2003. Nell'agosto del 2003, l'artista di origini israeliane Eddo Stern presenta a Los Angeles (dove risiede attualmente) una delle sue opere più controverse, Fort Paladin. Si tratta di un castello medioevale in scala 1:100 al cui interno viene visualizzato, in loop, il trailer di *America's Army*. Su una seconda postazione, un computer 'gioca' alla simulazione sviluppata dall'esercito attraverso un complesso sistema idraulico fatto di pistoni e valvole. Il messaggio di Stern è chiaro: viviamo in un'era di neo-medioevalismo, di crociate e di guerre sante. I videogiochi sono la chiave d'accesso per comprendere la Simulazione Totale.

2005. Joseph Delappe, docente di Media Digitali all'Università del Nevada e apprezzato artista digitale, lancia una curiosa performance online. Anziché marciare lungo le strade cittadine per protestare contro la guerra in Iraq, si collega ai server di *America's Army* per digitare nella chat i nomi dei soldati statunitensi morti sui campi di battaglia iracheni. Per ciascun soldato, Delappe indica età, corpo di appartenenza e data del decesso. La sua operazione viene sistematicamente interrotta dai proiettili virtuali degli avversari, che lo falciano a bruciapelo. Spesso sono i suoi stessi compagni di squadra a spararagli addosso. Talvolta, qualche giocatore gli domanda il senso dell'operazione. Il gesto di Delappe è stato fortemente criticato dai giocatori (ma anche da numerosi ricercatori e ludologi) che lo hanno liquidato come un'esibizionista, un irriconoscente, un sovversivo, un mezzo criminale.

2006. Nel settembre del 2006, l'esercito statunitense annuncia una nuova versione di *America's Army* che include avatar modellati su otto soldati che hanno effettivamente combattuto in Iraq e Afghanistan. Il colonnello Casey Wardynski, che ha patrocinato l'operazione, ha dichiarato alla stampa: "Stiamo cercando di dare un volto ai soldati in modo tale che i ragazzi possano sentirli più vicini". Contemporaneamente, l'esercito ha inaugurato il progetto America's Army Real Heroes, che prevede la commercializzazione di action figure modellate su combattenti reali. Le action figure saranno disponibili per Natale nei migliori negozi di giocattoli. A tutt'oggi sono state distribuite 27 milioni di copie del gioco, spesso incluso come free software nelle confezioni dei computer Dell o delle schede grafiche prodotte da nVidia. In diverse occasioni, il colonnello Wardynski ha dichiarato che il suo romanzo preferito è 'Ender's Game' di Orson Scott Card.

> "La tesi centrale di Baudrillard è che il conflitto iracheno sia stata una simulazione mediale, un guerra di immagini, un "colossale videogame"

**Matteo Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Videoludica. Game culture' (www.videoludica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di Videogiochi**



DI GIANLUCA MINARI

# LOST IN TRANSLATION

## È davvero next-gen?

Gli amici mi hanno preso per pazzo. La decisione di abbandonare Roma per stabilirmi in Giappone e lavorare come corrispondente di Future non è stata compresa da tutti, eppure è già passato un anno da quando sono atterrato all'aeroporto di Narita per stabilirmi definitivamente nel Paese del Sol Levante, dove ho da poco varcato la fatidica soglia dei trent'anni, e non rimpiango affatto quella scelta.

La verità è che il tempo per rimuginare sull'anno appena trascorso è stato davvero poco: il lavoro è asfissiante e mi ritrovo praticamente ogni giorno sugli affollati treni della Japan Railways per dirigermi a questo o a quell'evento dedicato alla presentazione di nuovi titoli per PlayStation 3, Wii e compagnia varia.

"Bella vita", penserà qualcuno, e in un certo senso lo è davvero, ma per chi nasce come appassionato di videogiochi prima ancora che giornalista, assistere a questi eventi significa molto spesso uscire di casa con un sorriso a settantadue denti e tornare col magone. Prendete la recente presentazione di *Devil May Cry 4*: tre ore di treno per raggiungere Osaka, un breve trasferimento verso la sede di Capcom, l'ingresso in mezzo a uffici in cui si è fatta la storia di questo medium, con il cuore che batte a mille, e poi scoprire che l'unica cosa cambiata rispetto al predecessore per PS2 è la definizione grafica. Tanti saluti e ci torni a trovare l'anno prossimo per *DMC5*.

Anche in Giappone va molto di moda la questione 'manierismo', discutere dei giochi che seguono stereotipi talmente abusati da sembrare ormai fotocopie di se stessi. Ciò che tutti vogliono evitare è di fare la fine di *Okami*, le cui vendite qui sono andate fra il mediocre e il disastroso. Il gioco è straordinario, e l'accoglienza su quasi tutte le riviste specializzate nipponiche è stata entusiastica, ma è anche troppo lontano dallo standard attuale in cui l'eroe deve matematicamente sparare e uccidere. Il povero Atsushi Inaba deve essersi sciroppato una bella ramanzina da parte dei boss di Capcom. "Un lupo bianco? Si può sapere perché hai scelto quel dannato lupo bianco come protagonista?". Inaba: "Ma all'E3 erano tutti rimasti colpiti dallo stile grafico, e ci avevano dato dei premi ancor prima che il gioco uscisse...". E il boss: "Sì, ma devi pensare alle vendite: ai ragazzi piacciono le tette poligonali e il sangue!".

La conversazione è, ovviamente, fittizia, frutto dell'immaginazione di un nostalgico videogiocatore, ma un filo di verità potrebbe esserci. Anzi, c'è di sicuro, considerando l'ultimo titolo di Clover Studio, uscito proprio in questi giorni in Giappone, quel *God Hand* che non è altro che un concentrato di mediocri risse à la *Final Fight* che potrà piacere ai giocatori di oggi, ma non a quelli del passato, con qualche ruga spuntata di recente sul viso. L'elemento 'parodia', che procura al massimo un sorriso nei momenti migliori, maschera un'assoluta mancanza di idee e una povertà nel gameplay che riporta alla mente l'insulso *Last Battle* per MegaDrive, con poligoni al posto dei pixel.

Dicevamo di *Devil May Cry 4*. Mentre controllavo il neo-protagonista Nero all'interno di ambienti tridimensionali particolareggiati fino all'ultima texture, guardavo il volto annoiato dei miei colleghi giapponesi e mi domandavo "Perché? Perché queste texture fotorealistiche dovrebbero giustificare l'acquisto di una nuova console? Ah, ma c'è la nuova mossa con il braccio destro, con cui puoi acchiappare i nemici dalla distanza e proiettarli in aria! Aspetta, ma non c'era già in *God of War* una cosa del genere?".

Capiamoci, *DMC4* non è affatto male, ma le vere emozioni nel giocarlo si contano (per il momento) sulle dita di una mano ed è impossibile non accorgersi di quanto fosse più next-gen uno *Shadow of the Colossus* uscito su una console vecchia di sei anni, con il suo sbalorditivo calcolo della fisica e delle collisioni, che questo *Devil May Cry 4* per PS3 in cui, al momento, non si può nemmeno superare una grata con un salto, per via dei famosi muri invisibili.

> È facile travisare la voce degli appassionati, ma l'impressione è che tutti qui identifichino il fattore next-gen in una nuova tipologia di controlli

La verità è che la nuova generazione di titoli PS3 sembra essere fatta di molto fumo e poco arrosto. D'accordo, siamo agli inizi, le cose belle arriveranno più avanti, quando si parlerà già di PlayStation 4 e bla bla bla. Ma basta andare in qualsiasi negozio di Akihabara o perlustrare qualche forum giapponese per scambiare quattro chiacchiere con chi i giochi li compra per accorgersi di come questi discorsi potessero attecchire qualche anno fa, ma oggi non più. Un minimo di qualità, e di reale 'fattore next-gen' deve emergere già dai prodotti di prima generazione. In *Devil May Cry 4* attualmente il fattore next-gen è prossimo allo zero. E parliamo di un titolo che uscirà parecchi mesi dopo il lancio della console Sony.

Alla ricerca disperata di qualche elemento innovativo in un titolo tanto old-gen (grafica a parte) ho chiesto al producer Kobayashi-san se avessero preso in esame l'ipotesi di sfruttare i sensori del nuovo controller Sony. La risposta è stata brutale: "No, un sistema di controlli del genere non è adatto ad un gioco come *Devil May Cry*". Ma in futuro, magari? "Vedremo". Fine.

Ora, io comprendo che i designer di Capcom (sul cui valore non si discute, sia chiaro) non si sentano i padri della tecnologica racchiusa nel controller di PS3 e non siano in dovere di sfruttarla, come invece sta cercando di fare Sony con titoli quali *Lair* e *Warhawk*, ma capisco anche che scartare a priori la soluzione sia un tantino comodo.

È facile travisare la voce degli appassionati su forum e newsgroup, ma l'impressione è che tutti qui in Giappone identifichino il fattore next-gen in una nuova tipologia di controlli e, in questo senso, l'interesse per Wii è palpabile. Manovrare un drago con le mani o immaginare di impugnare una spada è per molti il futuro. Allo stesso modo, adagiare i polpastrelli su due stick analogici, anche se hanno fatto la storia del videogioco, è il passato. Sarebbe il caso che se ne accorgessero anche Kobayashi e soci, pensando finalmente ad andare avanti, verso la reale e auspicata next-gen.

**Gianluca Minari è il corrispondente da Tokyo di Future Italy. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di Videogiochi, a meno che non si parli di cibo**

DI MASSIMO MAIETTI

# MISSING IN ACTION

## In bilico sul cerchio

Di alcune cose abbiamo una salda comprensione intuitiva pur senza essere in grado di elaborarne una definizione formale. Ad esempio, anche se forse non riusciremmo a redigere una grammatica della lingua italiana, ne applichiamo costantemente le regole quando parliamo o scriviamo. Ugualmente, certe cose ci fanno ridere, ma non sappiamo esattamente il perché.

Un altro di questi concetti sfuggenti è il 'gioco': sappiamo quando stiamo giocando e quando no, ma non sapremmo come definire esattamente cosa siano i giochi. La loro varietà è tanto ampia che individuare un unico nucleo comune è impresa difficile (come testimoniano le escursioni di Wittgenstein e Caillois sui temi dei giochi e della cultura). Tuttavia, l'antropologo Huizinga è riuscito, nel suo celebre 'Homo Ludens', a fissare in modo duraturo i termini del dibattito sui giochi. Una delle nozioni centrali dello suo studio è quella di "cerchio magico": i giochi istituiscono un cerchio magico in cui il tempo e lo spazio del mondo reale sono sospesi e vengono sostituiti da un tempo e uno spazio diversi, e nuovi. Allo stesso modo, quando le persone si trasformano in giocatori, il loro ruolo e le loro identità si trasformano, e non perseguono altri fini che quelli del gioco stesso.

Questa definizione ha riscosso un ampio consenso soprattutto negli studi sui videogiochi. Nei videogame, la separazione fra mondo reale e mondo finzionale, ovvero il cerchio magico tracciato da chi decide di 'stare al gioco', è netta: al di qua dello schermo c'è un mondo reale, mentre al di là ci troviamo catapultati in un universo di finzione che istituisce il proprio tempo e il proprio spazio, ci assegna una nuova identità, nuove possibilità d'azione e nuovi scopi. L'idea del cerchio magico si è affermata a tal punto da divenire uno dei modelli interpretativi fondamentali di questo medium, da entrambi i lati del dibattito: i pedagoghi che alzano grida allarmate sulla solitudine dei bambini videogiocanti basano le proprie considerazioni sul principio di un cerchio che separa e isola il giocatore dal resto del mondo. Analogamente, chi difende i videogiochi dalle accuse di promuovere o istigare comportamenti violenti, usa l'argomento secondo cui la distinzione fra mondo reale e mondi immaginari (vale a dire, la capacità di distinguere se si è dentro o fuori dal cerchio) viene assimilata dal bambino fin da pochi mesi dopo la nascita. E così, divisi dal perimetro del cerchio magico, i mondi di finzione non interferiscono con il mondo reale.

Nella pratica, tuttavia, sembra che questa separazione sia sempre più permeabile, e che lo spazio fra gioco e non-gioco venga utilizzato come risorsa per il gioco stesso. I segnali di questa tendenza sono molteplici, e fanno riferimento agli aspetti più disparati dei videogiochi.

In alcuni videogame (ad esempio, *Animal Crossing* e *Brain Training*), il tempo di gioco è sincronizzato con il tempo nel mondo reale, in modo che la data e la fase del giorno coincidano all'interno e all'esterno del gioco. Con *Eye Toy*, Sony ha sovrapposto anche lo spazio: l'ambiente reale sfonda la superficie dello schermo e viene rispecchiato in quello del gioco (e lo schermo stesso non rappresenta più la frontiera del cerchio magico).

In altri videogiochi, la realtà stessa è usata come fonte per la generazione dei contenuti e del mondo di gioco, come nel caso dei dati atmosferici presi da internet in tempo reale e trasferiti in-game in alcune simulazioni di barca a vela.

Questa dinamica investe anche l'interfaccia. Solitamente, fra la pressione di un pulsante su un pad tradizionale e l'effetto causato in gioco non vi è analogia, e una delle vertigini dei videogame è proprio l'estrema magnificazione che passa fra il movimento di pochi millimetri del pollice del giocatore nel mondo reale, e l'effetto di ampia scala che può scatenarsi nel mondo di gioco. Con il Wii, invece, i due gesti entrano in una relazione di analogia: roteare il braccio nel mondo reale non causa altro che una rotazione del braccio del nostro alter ego nel mondo possibile.

Un ulteriore, e ancor più importante, sfondamento del cerchio magico è quello che si verifica, ad esempio nei MMO, nel rapporto fra giocatore, il suo personaggio e gli altri giocatori. In un caso recente di cronaca virtuale di *World of Wacraft*, si è diffusa la notizia del decesso (nel mondo reale) di un giocatore. I suoi compagni di gilda e gli amici conosciuti nel gioco hanno deciso di rendergli omaggio con un funerale virtuale. Durante il funerale, il corteo è stato attaccato dalla fazione opposta, e decimato. Sui forum si è scatenato un dibattito sulla moralità di chi ha sabotato la cerimonia funebre. Alle osservazioni sulla mancanza di sensibilità degli assalitori, veniva risposto che un funerale sarebbe semmai giustificato in caso di morte del personaggio, e non del suo giocatore. Il dibattito fra chi gioca 'in ruolo' e chi invece fa trapelare la propria identità di giocatore è in effetti il dibattito fra chi rispetta la sacralità del cerchio magico e chi ne oltrepassa i limiti e ne confonde le tracce. E non è possibile negare che i tipi di rapporti umani che vengono stabiliti nei MMO siano un aspetto centrale, e fra i più interessanti, dei mondi persistenti.

Se è così, gli autori del gioco non stanno più semplicemente lavorando ad una logica di gameplay, ma stanno fornendo uno spazio ludico in cui si sviluppano relazioni umane, e questo aumenta vertiginosamente la loro responsabilità che chi crea i videogame deve assumersi nei confronti della comunità dei giocatori.

> "Gli sviluppatori stanno fornendo uno spazio ludico in cui si manifestano relazioni umane, e questo aumenta vertiginosamente la loro responsabilità"

La nozione del cerchio magico è quindi utile soprattutto per capire come i giochi fuoriescono continuamente dal loro alveo formale e si ibridano con il reale, fino a diventare ambienti per l'interazione mediata fra individui. Questa ibridazione non costituisce una riduzione della purezza delle meccaniche ludiche, ma al contrario è il segnale forse più chiaro di come i videogiochi siano in grado di dialogare con gli altri media, di diventare multiformi, di insinuare le proprie dinamiche al di fuori del cerchio. E se anche non riusciremo più a definirli, non importa: sappiamo comunque come riconoscerli.

Massimo Maietti (massimo_maietti@yahoo.com) lavora come game designer in Inghilterra. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

DI STEFANO GUALENI

# THE ANARCHITECT

## The bycicle diaries: Sere di Fibonacci

Sera 01

I led dell'ozioso timer in cucina sembrano insistere affinché io sappia che è tarda sera. Il solo pensiero che riescono a stimolare in me è invece che la funzione di ingombrante orologio sarà per un bel pezzo l'unica per quel forno. Scrivo su un portatile che è caldissimo, forse proprio per spavalderia nei confronti dell'orologio-forno, e traballa sulle mie gambe incrociate, ancora umide dalla doccia, che appoggiano a loro volta sulle assi di legno del pavimento dell'appartamento al numero 3 di St. Annastraadt di Breda, Olanda.

Non é una mia abitudine quella di sedere sul pavimento, bensì la coincidentale conseguenza del fatto che i mobili che ho ordinato non siano ancora arrivati. Al momento dormo su un sottile materasso adagiato su quello stesso pavimento e ho per armadio una vecchia valigia aperta.

Immagino non sorprenderà nessuno che da un paio di giorni sia io l'ultima anima ad abbandonare il GameLab. A prescindere dalla macabra condizione del mio appartamento altrimenti delizioso, la mia permanenza fuori orario nel laboratorio è dovuta non solo al suo essere un ambiente attrezzato ed accogliente in cui è piacevole lavorare e dedicarsi alla ricerca, ma anche al fatto che, per il sottoscritto, ore supplementari di lavoro siano una necessità. Non avendo esperienza didattica alle spalle, ogni presentazione, ogni riferimento, ogni collegamento piú o meno sperticato tra le diverse discipline che collaborano alla formazione di un designer costa una quantità di tempo e fatica che non posso definire inaspettata, ma nemmeno immaginavo tanto ingente.

Le prime settimane di lavoro con i ragazzi del primo anno del corso di 'International Game Design & Architecture' (un centinaio di facce rotonde e partecipative) sono state un grosso stimolo e, almeno finora, una soddisfazione di proporzioni gargantuane. Nemmeno nei sogni più rosei potevo sperare di venire avvicinato da uno dei miei studenti dopo una lezione e sentirmi dire: "Ehi, è stato davvero divertente!".

Come se non fosse abbastanza, comincio anche a credere che il piú grande incentivo di questo lavoro non risieda né in qualche rara lode né nel privilegio di potersi svegliare tardi alla mattina, quanto... Be', un brandello di un romanzo di Douglas Adams (gia' vedo i lettori piu' snob storcere i loro nasi incipriati) dal titolo 'Dirk Gently's Holistic Detective Agency' (1987) credo esprima questa sensazione in modo talmente accurato che sarebbe quasi un peccato non riportarlo qui:

"'Che senso ha, davvero, insegnare qualcosa a qualcuno?' La domanda sembrò provocare un mormorio di empatica approvazione dalla cima al fondo della tavolata. Richard continuò: 'Quello che intendo dire è che se davvero vuoi imparare qualcosa, la cosa migliore da fare è quella di provare ad insegnarla a qualcun altro. Ciò ti obbliga a sbrogliarlo, per prima cosa, nella tua mente. Piú lenti ed ottusi sono i tuoi studenti e piú dovrai spezzettare le cose in idee via via piú semplici. Questa è l'essenza della programmazione. Quando avrai suddiviso un'idea complessa in piccoli passi che persino una stupida macchina sarà in grado di compiere, allora tu stesso ne avrai imparato qualcosa'".

> Nemmeno nei sogni più rosei potevo sperare di venire avvicinato da uno dei miei studenti e sentirmi dire: "Ehi, è stato davvero divertente!"

Sera 02

Forno intermittente, computer portatile, gambe incrociate, pavimento spoglio. I mobili non sono ancora arrivati. Niente divano, niente letto... In compenso ho qualche aneddoto edificante riguardo alla giornata di oggi, dedicata alle analisi di alcune vecchie glorie degli shoot'em up bidimensionali da parte degli studenti. Tralasciando gli aspetti più folkloristici della questione, come ad esempio il fatto che abbia dato un dieci ad un aspirante rasta-coder mezzo olandese e mezzo inglese per un'impeccabile presentazione di *Time Pilot* (Konami, 1982), vi racconterò di quanto pungente io possa essere.

Mancava qualche minuto dalle cinque di questo pomeriggio e, liquidato anche il terzo gruppo di studenti della giornata e le relative presentazioni, mi accingevo a tornare (ne avevate qualche dubbio?) nel mio ufficio all'interno del GameLab. Stavo riavvolgendo i cavi del proiettore quando mi si avvicina uno degli studenti del corso; la sua statura è inspiegabilmente sotto i due metri. Lo riconosco a fatica, non è uno di quelli che intervengono spesso e vengono in ufficio a ogni buona occasione.

"Professore, mi scusi ma io non posso proprio fare la mia presentazione la settimana prossima", esordisce. "Non si tratta di un problema tecnico, ma di timidezza. Io... Io non riesco a parlare in pubblico!".

Ci penso per un po' e rispondo: 'Uhm, questo è un bel problema. Vedi, quello dell'industria del videogioco è un ambiente di lavoro collettivo. Difficoltà a relazionarsi con il gruppo potreb..."

"Alternativamente potrei presentarle quell'assignment...", mi propone.

"Ah, l'assignment che voi non vorreste scrivere e io non vorrei leggere?", chiedo ironico.

"Proprio quello", risponde con fermezza.

"Be', é nelle regole ma... Senti, scrivere quindici dense pagine al posto di una presentazione di sette minuti netti mi sembra una follia. Ne sei sicuro?".

"A me sembra ragionevole, professore".

Mi volto e finisco di avvolgere i cavi. Ci penso, e poi dico: "Prendi nota: undici pagine, ognuna delle quali dovrà iniziare con la lettera A".

"Con la lettera A?!", mi chiede comprensibilmente stupito.

"Precisamente".

"E... e l'argomento?'

"Le tue considerazioni sul perché nel mercato del videogioco le ragazze siano considerate una nicchia".

"E qual è lo spelling di 'nicchia'?"

Ignoro la domanda e concludo: "Inoltre mi piacerebbe molto tu accludessi interviste personali alle tue quattro compagne di sesso femminile. Vorrei tu chiedessi ad ognuna di loro come si sente a riguardo, quali sono le sue aspettative e se ha proposte operative da opporre a questa forma di discriminazione mediatica". Speriamo che così gli passi la timidezza.

**Architetto e designer di giochi come *Tony Tough* e *Dangerous Heaven*, Stefano Gualeni (www.farfetch.org/tiipsi) insegna presso l'università NHTV di Breda (Olanda)**

# MARKET CHIEF

## Padroni dell'entertainment. O quasi

DI MATTEO BONASSI

A metà settembre l'AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana) ha presentato il secondo Rapporto Annuale sullo Stato dell'Industria Videoludica Italiana, una ricerca commissionata all'istituto di rilevazione GfK con l'obiettivo di monitorare gli aspetti economico-quantitativi e socio-demografici dell'industria del videogioco nel nostro Paese. I dati economici hanno considerato la stima totale del mercato nell'anno solare 2005 relativa al Panel Retail GfK, composto da un campione di circa 850 negozi (divisi tra ipermercati, specialisti di elettronica e negozi specializzati in prodotti di home entertainment, che coprono in media il 55% del mercato software PC e console e il 60% del mercato hardware console), monitorato settimanalmente per via telematica con registrazione del singolo prodotto venduto.

Il mercato nostrano si è ben difeso nel 2005: è valso 741,6 milioni di euro, con una crescita del 16,6% rispetto all'anno precedente. Le vendite software (console e PC) sono valse 514,2 milioni di euro, pari al 69,3% del totale, mentre le vendite hardware console hanno fruttato 227,3 milioni di euro, pari al 30,7%. Per meglio comprendere numeri che potrebbero dire poco alla maggior parte dei lettori, vale la pena sottolineare come questi risultati ci classifichino al quinto posto della graduatoria europea, preceduti nell'ordine da Inghilterra (con 2,4 miliardi di euro), Germania (1,47 miliardi di euro), Francia (1,43 miliardi di euro) e Spagna (863,1 milioni di euro). In compenso, l'Italia è risultata essere il Paese con il secondo più importante trend di crescita, preceduta solo dal Portogallo (con un +19,7%).

Altri aspetti da considerare per meglio comprendere il business dei videogiochi in Italia nel 2005 sono l'incidenza delle console portatili (DS e PSP sono valse ben il 42,6% delle vendite hardware a volume e il 40,5% delle vendite a valore) e il ruolo della prima console casalinga next-gen arrivata sul mercato, Xbox 360, che, con sole tre settimane di vendita nel 2005 (e arrivando sugli scaffali lo scorso 2 dicembre con quantità non proprio adatte alla richiesta) non è riuscita a dare un contributo sostanzioso al mercato, con un peso per vendite software a valore dello 0,7% (leader di mercato è rimasta PS2, con il 53,9%, seguita dal PC con il 28,4% e da GBA con il 10%).

Alla luce di questi dati è interessante valutare quanto valgano i videogame per l'economia italiana se paragonati agli altri mercati di riferimento dell'entertainment, ovvero musica, home video e cinema. I dati GfK emersi da questa ricerca danno i videogiochi come mercato leader per l'intrattenimento domestico (considerando esclusivamente le vendite software): la musica arriva a totalizzare un indotto di 270 milioni di euro (secondo fonte FIMI sui dati di sell-in, esclusi DVD audio e canale edicola), mentre l'home video totalizza, secondo GfK, 400 milioni di euro (escluso noleggio e, anche in questo caso, canale edicola). È ora di stappare lo champagne? Non proprio. L'ultimo dato, in particolare, è piuttosto fuorviante: proprio rental ed edicole rappresentano per l'home video il cuore del giro d'affari, con un indotto di 315 e 190 milioni di euro rispettivamente, per un totale superiore ai 900 milioni di euro. Il software videoludico, coi suoi 514 milioni di euro, è ancora distante anni luce.

Per il cinema il discorso è ancora più complesso. Sebbene da anni si tenti un parallelismo tra i due mercati, un paragone è assolutamente inutile dato che i videogiochi rientrano nell'ambito dell'home entertainment basandosi sull'acquisto di un prodotto fisico, mentre il cinema (di cui comunque indichiamo il giro d'affari in Italia, stimato per il 2005 intorno ai 650 milioni di euro) mantiene la connotazione di evento, con un modello di business e una fruizione completamente diversi.

Ma ciò che preoccupa davvero è che sarà difficile ripetere la performance positiva durante l'anno in corso. Dopo un 2005 caratterizzato da un a crescita importante, il 2006 si sta rivelando un anno più complesso, in cui il fisiologico cambio generazionale delle console influirà di sicuro sui risultati di vendita. Secondo GfK, i primi cinque mesi del 2006 sono valsi 140,1 milioni di euro, il che significa che quest'inverno il business dei videogiochi dovrà performare 4 volte tanto solo per eguagliare i risultati del 2005.

Nonostante sia risaputo che il periodo natalizio rappresenti la fetta di business più importante, ci sono alcuni fattori che potrebbero frenare il mercato. Xbox 360 non permette ancora di lavorare su un installato significativo, mentre una buona porzione di hardcore gamer rimasti in attesa di PlayStation 3 ha visto scemare il proprio entusiasmo e forzatamente rimandato l'acquisto della console. Il pubblico mass market, più attento al portafoglio e ai titoli economici a discapito delle ultime novità full price, non potrà rappresentare una fonte significativa di fatturato, mentre Wii, la nuova console di Nintendo, arriverà in Italia l'8 dicembre, con due sole settimane di vendite a disposizione per spingere il sell-out del prodotto nel periodo natalizio.

Una ventata di ottimismo circa le potenzialità di crescita del mercato italiano ci arriva però dall'approfondimento sociodemografico effettuato da GfK: il 43% della popolazione italiana (dai 4 anni in su) videogioca, in pratica quasi un italiano su due. Di questa porzione il 70% lo fa almeno una volta alla settimana e il 98% di questi utilizza PC e console. Degli italiani che videogiocano, ben il 39% è rappresentato dal pubblico femminile, mentre la fascia di età più interessata dal fenomeno è la popolazione tra i 25 e i 34 anni. Da questo scenario emerge un quadro generale in cui il videogioco sembra avere effettivamente iniziato a ritagliarsi un ruolo importante nella cultura del nostro Paese. I dati relativi alla penetrazione di PC e console in Italia, pari rispettivamente al 40% e al 21,8%, sottolineano un Paese in forte ritardo rispetto al resto d'Europa (l'Inghilterra, al primo posto, vanta una penetrazione di console per famiglia del 50%), ma contemporaneamente confermano come il settore in Italia possa avere importanti margini di crescita. Con ovvi benefici per tutti, consumatori in primis.

> "Il 43% della popolazione italiana videogioca, in pratica un italiano su due. Di questa porzione il 70% lo fa almeno una volta alla settimana"

**Matteo Bonassi è il direttore di TIM (Trade Interactive Multimedia), il principale organo d'informazione per il trade nel mercato videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di Videogiochi**

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È in edicola dal 10 ottobre con il GIOCO COMPLETO

# COSSACKS II NAPOLEONIC WARS

Sui campi di battaglia con Napoleone e Wellington!

Rivista + gioco completo + DVD Demo da 8 GB a soli € 7,90

Rivista + gioco completo + CD Demo a soli € 6,90

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER BUDGET

Anche in versione Budget con allegato PORT ROYALE al prezzo eccezionale di € 3,90

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTA IN ITALIA

Future MEDIA WITH PASSION

# Preview

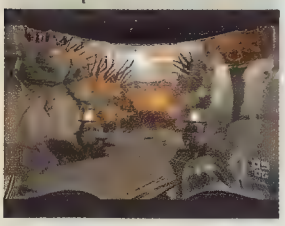
Il futuro del divertimento elettronico

## I più attesi

### Castlevania: Portrait of Ruin

**Adottando un'ambientazione imprevedibile come quella della Seconda Guerra Mondiale, Igarashi dona nuova linfa vitale a una serie che sembra destinata a non tramontare mai**
DS, KONAMI

### Metroid Prime 3: Corruption



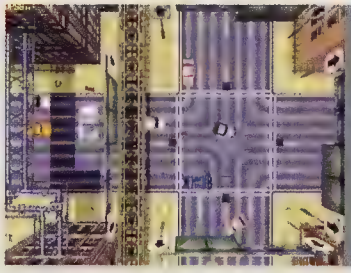
**La prospettiva di poter saggiare così presto nel suo ciclo vitale il potenziale di Wii con un genere videoludico classico supera persino i dolci ricordi lasciati dai primi due episodi 3D della serie**
WII, NINTENDO

### Resistance: Fall of Man

**Lo scontro con il colossale *Gears of War* non è dei più semplici, ma non ci sono dubbi che Insomniac darà il massimo per reggere sulle proprie spalle il lancio di PS3 negli Stati Uniti**
PS3, INSOMNIAC

## I cloni di GTA

### Alla ricerca (disperata) di un nome



**La stampa specializzata non è ancora venuta a capo di un nome con cui definire questo genere ludico. Persino Dave Jones (p.020), ex-capo del team autore del gioco che ha dato i natali al genere, *Grand Theft Auto*, ha ammesso candidamente di non avere in mente alcun appellativo adeguato**

Just Cause, *Crackdown*, *Saints Row*, *Yakuza*, *Bad Day L.A.*, *Dead Rising* e, ovviamente, *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*. Basta sfogliare gli ultimi numeri di **Videogiochi** per rendersi conto del fatto che un nuovo genere ludico sia ormai giunto ad una completa maturazione. Peccato che nessuno abbia ancora idea di come chiamarlo.

Tale è la diversità che separa i titoli sopraelencati che parlare di 'cloni di *GTA*' ormai non basta più. E nessuno sano di mente suggerirebbe di adottare d'ora in avanti l'impronunciabile 'freeroaming action adventure'. Forse si potrebbe seguire l'esempio tedesco: se per loro i platform game sono dei giochi 'corri-e-salta', magari si potrebbe optare per 'guida-e-spara'? Meglio di no.

La ricerca di un nome adeguato per evitare di ripiegare sull'annoso (e comodo) 'clone di *GTA*' nasconde in realtà un problema ben più rilevante, vale a dire quello di definire quali siano effettivamente le componenti base del genere. Deve sicuramente proporre un mondo liberamente accessibile, ma quest'ambientazione dev'essere anche fisicamente contigua? Si direbbe di no, almeno a giudicare da quel mix fra *GTA* e 'Mars Attacks' che risponde al nome di *Destroy All Humans*. Deve includere dei combattimenti? Preferibilmente, ma la loro assenza non ha impedito a *The Simpsons: Hit 'n' Run* di essere considerato quasi all'unanimità un clone di *GTA*. Ma deve proprio includere fasi di guida e combattimento? Forse il metodo migliore per stabilire l'appartenenza a questa categoria è quello utilizzato per individuare sospetti alcolisti. In altre parole, se un gioco ha almeno tre delle seguenti caratteristiche, sicuramente fa parte del genere: un'area di gioco liberamente esplorabile, missioni principali e quest secondarie, una popolazione civile da tormentare, item nascosti e/o statistiche dettagliate, una qualche forma di combattimento, una qualche forma di guida. Può andare?

Ovviamente la suddivisione in generi è sempre stata problematica (e limitante), e i nomi adottati convenzionalmente non brillano certo per razionalità e originalità, ma la questione dei 'cloni di *GTA*' risalta in maniera particolare perché si tratta del primo vero genere di seconda generazione. Il familiare elenco di generi (guida, platform, strategia, sparatutto, eccetera) è interamente costruito intorno all'idea di un gioco basato su un unico, fondamentale tipo di interazione. Diversamente, quello in oggetto è un genere scaturito dall'unione di tutti i generi passati: si tratta di una sorta di erede genetico. È quindi un vero peccato che un simile figliol prodigio non abbia ancora un appellativo che ne sottolinei l'unicità.

32 Kane & Lynch: Dead Men
360, PC

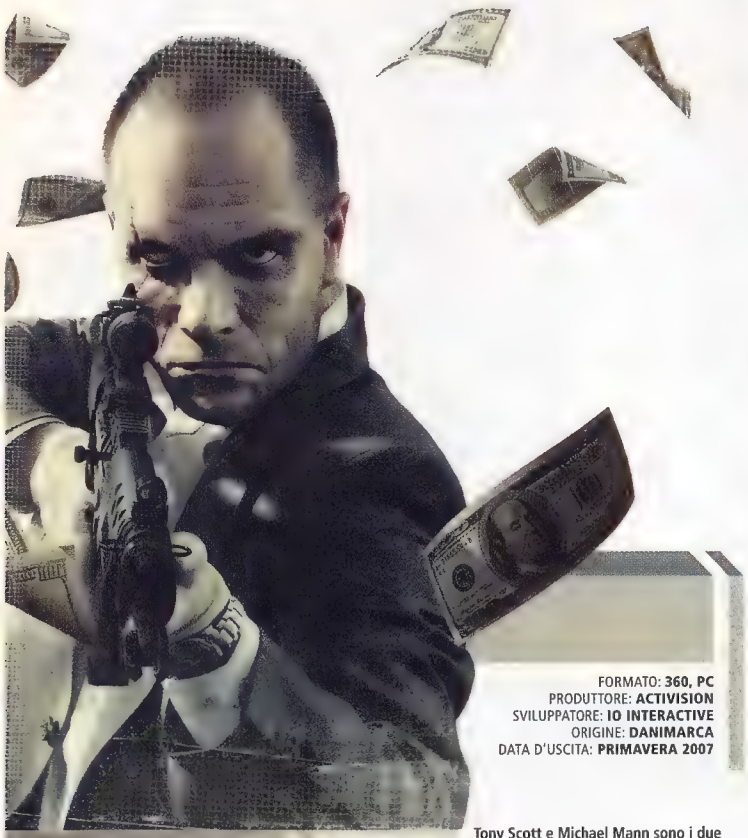
34 Devil May Cry 4
PS3

35 Lair
PS3

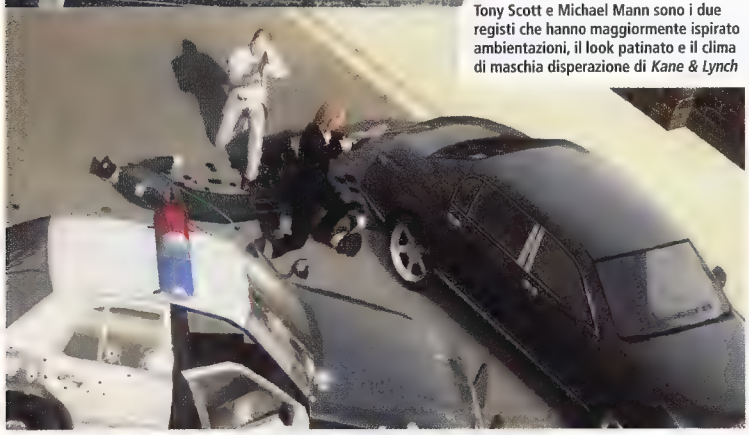
36 Gran Turismo HD
PS3

37 Forza Motorsport 2
360

38 Alan Wake
360



FORMATO: **360, PC**
PRODUTTORE: **ACTIVISION**
SVILUPPATORE: **IO INTERACTIVE**
ORIGINE: **DANIMARCA**
DATA D'USCITA: **PRIMAVERA 2007**



**Tony Scott e Michael Mann sono i due registi che hanno maggiormente ispirato ambientazioni, il look patinato e il clima di maschia disperazione di *Kane & Lynch***

# Kane & Lynch: Dead Men

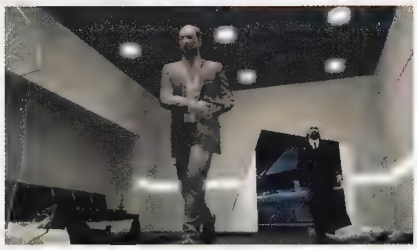
## Io Interactive accantona momentaneamente le incursioni solitarie di Hitman per tornare al lavoro di squadra di Freedom Fighters

*Freedom Fighters* occupa ancora un posticino in fondo al cuore di molti giocatori. Non ultimi, poco sorprendentemente, i suoi creatori. "Tutti [in Io Interactive] adoravano questo gioco", dice **Martin Madsen**, capo animatore di *Kane & Lynch*. "Ma è stato un peccato, ci è sembrato che il gioco sia stato un po' snobbato, anche se le recensioni sono state positive". La sua miscela di ironica storia alternativa (descrivente la resistenza di una cellula 'terroristica' in una New York occupata dalla Russia comunista) e semplice azione di squadra ne ha fatto un titolo di culto per alcuni, ma non abbastanza da eguagliare il successo del suo compagno di scuderia, *Hitman*. Ritenendo che meritasse migliore fortuna, Io ha quindi deciso di recuperare il DNA di *Freedom Fighters* e di crearne un successore spirituale su 360 e PC. Ma piuttosto che passare da uno stile vagamente cartoon ad uno più militaresco, ha deciso di cambiare completamente registro allestendo un thriller criminale in terza persona.

Data la presenza di due protagonisti (il freddo mercenario Kane e l'instabile psicopatico Lynch), l'aggiunta di una modalità in cooperativa è pressoché scontata, il che rende inevitabile paragoni con quell'*Army of Two* in arrivo da Electronic Arts sempre a inizio 2007. Ciononostante Madsen dichiara che la scelta di avere due protagonisti non sia dipesa dalla volontà di realizzare una modalità co-op. Quest'ultima è piuttosto il sottoprodotto del desiderio di sfruttare la frizione fra due personaggi forti e diversi come fanno spesso i film (e raramente i videogiochi). "Siamo partiti dall'idea di creare una tensione particolare fra due persone che non si sopportano, costrette a stare insieme. Pensavamo davvero ci fosse qualcosa su cui lavorare e questo ci ha spinti in un secondo momento a realizzare la modalità cooperativa". Il titolo Eidos propone un piacevole diversivo rispetto allo stereotipo del supereroe solitario e invincibile che fa da protagonista nella maggior parte dei giochi odierni, e la trama elaborata dai game designer danesi spinge il concetto ancora oltre, ponendo la coppia in situazioni che sfuggono spesso al suo controllo, complicandone le motivazioni.

Kane conduce un'esistenza normale, almeno fino a quando suo figlio non impugna accidentalmente la sua pistola e si spara: il disgraziato decide così di abbandonare ciò che resta della propria famiglia per intraprendere una vita da mercenario. Lynch è invece un assassino con seri problemi mentali e condannato alla pena capitale. I due vengono uniti dai Seven, un gruppo di mercenari fanatici a cui Kane (anch'egli con una condanna a morte sulla testa) deve restituire il bottino in

**L'obiettivo del team è di minimizzare le cutscene, integrando le conversazioni nelle fasi di gioco e consentendo all'utente di saltare a piacimento gran parte dei dialoghi**



Al fine di mantenere uno stile cinematografico, gli sviluppatori danesi di Io Interactive stanno provando a fare a meno degli indicatori a video: sebbene sia possibile richiamarli all'occorrenza, gran parte del feedback sarà visivo, come nel caso di un eloquente filtro rosso su un'inquadratura obliqua in caso di ferimento

Avere una sequenza su un grattacielo sta rapidamente diventando un obbligo (vedi *Double Agent* e *Vegas*). Il senso di vertigine è innegabile, ma le notti al neon degli altri due titoli sono più affascinanti

diamanti di un vecchio lavoro andato storto. I Seven liberano entrambi dal braccio della morte e costringono Lynch (su cui esercitano un potere inizialmente misterioso) a tenere d'occhio il suo compagno mentre questo andrà alla ricerca delle pietre preziose.

In singleplayer, il giocatore controlla esclusivamente Kane, mentre Lynch, governato dall'IA, riveste il ruolo di presenza volutamente imprevedibile. Il che dovrebbe servire a ravvivare le sezioni da affrontare in solitario, piuttosto piatte e aride in *Freedom Fighters* (anche se, dai livelli visti finora, Lynch pare agire di propria iniziativa alquanto raramente). La possibilità di controllare Lynch costituirà ovviamente un forte incentivo a sperimentare la modalità cooperativa. Gli sviluppatori intendono rispecchiare l'instabilità della sua psiche con qualche misuratore di rabbia 'alla Hulk', ma nel farlo dovrà prestare molta attenzione se non vuole compromettere lo stile cupo e cinematografico dell'esperienza.

Questo stile è evidente in una scena ambientata in una discoteca di Tokyo, con una pista da ballo affollata che riporta alla mente il Mardi Gras di *Hitman: Blood Money*. Il livello successivo su un grattacielo, dove Kane, Lynch e un paio di compari devono cercare di recuperare una valigetta da un signore della mala di Tokyo, è meno originale, ma utile per illustrare il semplice e intuitivo sistema di comando della squadra (basato sull'utilizzo di un solo tasto). Quest'ultimo risulterà familiare ai fan di *Freedom Fighters* e non sembra sia stato complicato. Anzi, se possibile, appare ancora più immediato.

**Non saranno la modalità cooperativa, quella multiplayer online o l'azione squad-based i punti di forza del gioco, ma le sue due star, Kane e Lynch**

Sebbene non si controlleranno mai più di quattro unità (Lynch compreso), il gioco vedrà nelle fasi più avanzate squadre di 15 mercenari, la cui fedeltà alla già discutibile causa di Kane è tutta da verificare. Nella modalità cooperativa, i giocatori potranno scambiarsi liberamente i rispettivi subordinati, il che dovrebbe portare ad un benvenuto ampliamento della libertà tattica. I mercenari controllati dall'IA, comunque, non brilleranno per astuzia. Madsen è infatti molto critico verso le IA troppo capaci e intraprendenti: "Una delle nostre regole è che i bot non devono mai divertirsi più del giocatore. Sarete voi a dettare il ritmo".

Tanto Madsen quanto lo staff di Eidos parlano della modalità online competitiva con una certa eccitazione, promettendo un'impostazione innovativa fedele allo spirito del gioco offline, ma per ora si rifiutano di divulgare dettagli. Nell'attesa che lo facciano, la notizia che la modalità co-op sarà fruibile solo offline via splitscreen non potrà che generare malumori. I responsabili hanno ritenuto che non valesse la pena destinare tempo e risorse al suo trasferimento online.

Ciononostante Madsen è stato chiaro: non saranno la modalità cooperativa, quella multiplayer online o l'azione squad-based i punti di forza del gioco, ma le sue due star, Kane e Lynch: sebbene la loro caratterizzazione non brilli per inventiva (presi singolarmente sono anzi piuttosto anonimi) e i loro dialoghi non siano particolarmente sofisticati, la coppia possiede un carisma a cui è difficile resistere e rafforza l'intrigo di una storia apparentemente ben narrata (box 'Filo doppio'). Se la trama sarà all'altezza della sua esposizione e le lacune di *Freedom Fighters* verranno colmate (in particolar modo per quanto riguarda l'IA nemica), *Kane & Lynch* potrebbe rafforzare la reputazione di Io Interactive come regina del thriller videoludico.

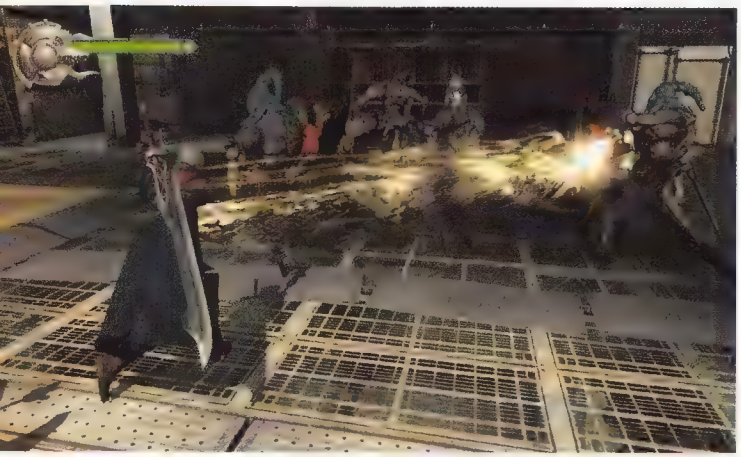
**Filo doppio**

**Io Interactive sembra pienamente consapevole delle potenzialità narrative concesse dalla presenza di due protagonisti. Incarnare un mercenario metodico e professionale e uno psicopatico criminale consente di rendere ancora più realistiche le sequenze di addestramento: l'ignoranza da parte di Kane della storia di Lynch (e viceversa) sarà analoga a quella del giocatore nei loro confronti, permettendo l'introduzione graduale e coerente di dettagli della trama e scorci del passato dei due uomini, oltretutto senza ricorrere quasi mai a invadenti cut-scene. Il gioco riporta alla mente uno dei migliori esempi di narrazione della generazione passata, *Second Sight* di Free Radical, senza però ricorrere al vecchio trucco dell'amnesia per creare un po' di mistero.**

SISTEMA: **PS3**
PRODUTTORE: **CAPCOM**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **3Q 2007**

# Devil May Cry 4

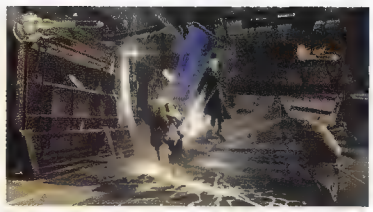
**Reduce dall'ottimo DMC3, Capcom porta la serie su PS3 ampliandone il sistema di combattimento al punto da mandare Dante in pensione**



Storicamente collocato fra le vicende del terzo e del primo episodio del franchise in un chiaro tentativo di sradicare dalla memoria il pessimo *DMC2*, il quarto appuntamento con lo stylish gaming per eccellenza non stravolge la formula originaria, limitandosi ad introdurre nuove dinamiche di combattimento e, ovviamente, ad aggiornare la componente estetica.

Equipaggiato con una pistola a tamburo a doppia canna ed una spada nota come Red Queen, Nero subentra a Dante nel ruolo di protagonista fondamentalmente per giustificare l'inclusione di una nuova mossa incentrata sull'impiego del cosiddetto Devil Arm. Il braccio destro di Nero è infatti un'infuocata estensione demoniaca dai molteplici impieghi. La semplice pressione del tasto O permette di afferrare il nemico in prossimità e di sbatterlo al suolo, ma basta agire anche sullo stick analogico sinistro per vedere il Devil Arm allungarsi nelle rispettiva direzione, raccogliere nemici lontani (anche più contemporaneamente) e portarli a distanza di combo. Ovviamente la flessibilità che da sempre caratterizza il sistema di combattimento di *DMC* significa che il braccio può intervenire in ogni circostanza, ad esempio dopo aver scagliato il nemico in aria con una sciabolata dal basso verso l'alto, per riportarlo già a velocità frantuma-pavimento.

Altre modifiche al repertorio di mosse riguardano più la forma che l'esecuzione (colpi di spada portati in una determinata maniera da Dante vengono eseguiti diversamente da Nero), ma nella sostanza ritmo, velocità ed eleganza dei combattimenti sono rimasti inalterati. Ovviamente il tipo di pistola impugnata da Nero ha imposto un assopimento del volume di fuoco, ora vicino a quello apprezzabile in *DMC3* allorquando si usi una pisola analoga.

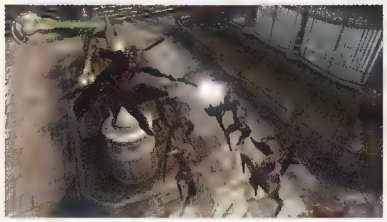


**Sebbene Nero abbia sostituito Dante nel ruolo di protagonista, quest'ultimo non sembra essere escluso dalle vicende narrate in *Devil May Cry 4*. C'è chi mormora di una modalità a due giocatori e chi sospetta che l'eroe Capcom sarà uno di diversi personaggi governabili nel corso dell'avventura**

Ma discorrere del sistema di combattimento di *Devil May Cry 4* a diversi mesi di distanza dalla release del gioco ha poco senso, soprattutto nella consapevolezza che non mancheranno nuove mosse acquistabili spendendo Red Orb. Tra l'altro non è ancora chiaro se *DMC4* mutuerà il sistema di stili introdotto in *DMC3* o ritornerà sul sentiero dell'evoluzione lineare tracciato dal capitolo d'esordio. In ogni caso, il Devil Arm introduce quantomeno una variabile che potrebbe portare a qualcosa di significativamente inedito.

Per quanto riguarda i progressi estetici, *DMC4*, in netta controtendenza con la maggior parte delle produzioni next-gen ingolfate di shader, rispetta la regola dei 60fps ad ogni costo restituendo un'ingannevole impressione di somiglianza ai suoi predecessori. Di fatto la sola definizione dell'immagine (le espressioni di Nero sono perfettamente discernibili durante i combattimenti) unita alla risoluzione e al dettaglio delle texture qualifica il lavoro svolto dal team Capcom come pura goduria visiva next-gen. E la strada verso la release finale è ancora lunga. Tranquilli, lo slow-motion che imperversa durante lo scontro con il demone di fuoco visto al TGS sparirà.

**A giudicare dall'ambientazione mostrata al TGS, la direzione artistica scelta per *DMC4* sembra ricalcare quella del capitolo inaugurale del franchise. La speranza è che non degeneri nelle aberrazioni cittadine di *DMC2***



# Lair

## Pilotwings incontra 'Dragonheart' che incontra Warhawk nel prossimo, dispendioso, progetto di Factor 5

La scritta 'titolo provvisorio' che fiancheggia il logo di *Lair* al Tokyo Game Show potrebbe essere intesa come un segnale preoccupante nella lavorazione di quello che si preannuncia come uno dei titoli di punta nella line-up iniziale di PlayStation 3. E certo non rassicura quel 'TBA' proprio a destra della data di uscita sullo scarno comunicato stampa rilasciato da SCEA alla fiera giapponese.

Non si conosce la data di lancio, non si è certi che il nome sia definitivo... Possibile che Factor 5 riesca davvero a ultimare il progetto in tempo per la primavera 2007, come promesso qualche mese or sono? A giudicare dalla demo approntata sulle numerose postazioni dello stand SCEI, la risposta sembrerebbe affermativa. Sebbene limitata a una fase di tutorial e a un solo livello di gioco vero e proprio, la build portata in terra d'Oriente dal team californiano (ma i cui componenti di origine tedesca continuano ad essere numerosi, director di *Lair* compreso) denota una certa completezza sia a livello di meccaniche che di realizzazione tecnica.

Il tutorial ha lo scopo unico di venire a patti col sistema di controllo e di prendere le misure su Sixaxis: il drago controllato dal giocatore deve semplicemente infilare una serie di anelli in una sessione di volo che ricorda molto da vicino quelle di *Pilotwings* (o *Sky Odyssey*, se preferite). I primi anelli impongono semplice spostamenti verticali, mentre quelli successivi obbligano a spostare il controller sui tre assi, facendo altresì uso dei tasti frontali deputati a quelli che in gergo automobilistico verrebbero definiti frenata, accelerazione e marcia normale (tutte funzioni eseguiti dall'animale mitologico con le proprie ali). La prima partita non è delle più agevoli: un movimento eccessivo a destra o sinistra spinge il drago in direzioni indesiderate, ma la distanza fra un anello e il successivo è tale da permettere continue registrazioni di rotta e il corretto apprendimento della forza da esercitare sul pad.

Superati gli anelli, inizia il primo combattimento aereo, la cui struttura è divisa in più parti: si comincia con attacchi dalla distanza mediante palle di fuoco (con il bersaglio che va 'lockato' come in un *Ace Combat* qualsiasi), si prosegue con un combattimento ravvicinato 'modello autoscontro' in cui indirizzare il proprio drago contro la creatura avversaria spingendo il controller nella rispettiva direzione; si continua con una sequenza in cui i due bestioni sono avvinghiati e vanno eseguite una serie di combo e attacchi speciali onde drenare l'energia del nemico; e si conclude con un breve QTE, con il proprio personaggio che balza dalla sua cavalcatura a quella dell'avversario, ponendo fine alla sua esistenza in una scena dalla spettacolarità massima.

Il tutorial lascia quindi spazio a una battaglia vera e propria, con due eserciti in lotta fra loro e una pletora di fanti e draghi ad animare lo scenario fantasy allestito dai designer di Factor 5. La prima fase vede il giocatore in cielo, impegnato a negoziare un'orda di draghi come già visto nel tutorial, mentre la seconda propone un'interessante sezione in cui il bestione deve planare a terra e combattere al suolo: interessante dal punto di vista concettuale, ma non da quello del gameplay, dato che i movimenti impacciati del drago (che può arrostire chiunque gli si pari davanti con una poderosa fiammata) e le indecisioni della telecamera rendono questa fase assai meno gratificante di quelle in volo. Factor 5, accorsa a Tokyo con un paio di rappresentanti, è sembrata prendere nota del feedback negativo espresso dai giocatori verso la componente 'terrestre': la speranza è che prendano le opportune contromisure e agiscano di conseguenza. In fondo, il gioco non ha ancora una data d'uscita predefinita.

SISTEMA: **PS3**
PRODUTTORE: **SCEA**
SVILUPPATORE: **FACTOR 5**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **TBA**

**Il frame rate del gioco è, al momento, ancora piuttosto incostante, con evidenti cali nelle situazioni più affollate. Cali che, uniti a qualche imprecisione della telecamera, rendono alcuni combattimenti più impegnativi del lecito**

**Le animazioni dei draghi appaiono al momento come l'aspetto più convincente del comparto grafico di *Lair***

Secondo stime della rivista Famitsu, le auto aggiuntive potranno essere scaricate ad un costo variabile fra i 50 e i 100 yen (0,33-0,66 euro) l'una, mentre il prezzo del singolo tracciato orbiterebbe fra i 200 e 500 yen (1,33-3,34 euro)

# Gran Turismo HD

## Kazunori Yamauchi spiazza tutti i suoi detrattori con una serie di novità pesanti per il prossimo episodio di GT

SISTEMA: **PS3**
PRODUTTORE: **SCEI**
SVILUPPATORE: **POLYPHONY DIGITAL**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **DICEMBRE**

Per anni le postazioni dei vari *Gran Turismo* al Tokyo Game Show sono state prese d'assalto dalla nutrita schiera di fan di Polyphony Digital: code interminabili per poter disputare una partita di due o tre minuti, potendo scegliere quasi sempre fra un paio di macchine e altrettanti tracciati. Si arriva al 2006 e, nonostante delle postazioni di gioco fantasmagoriche con HDTV a 1080p da 37" e avvolgenti sedili Sparco all'interno di un moderno chassis tubolare situate proprio all'ingresso dello stand SCEI, il pubblico sembra dimostrare una certa freddezza verso un franchise che ha già venduto qualcosa come 45 milioni di copie in tutto il mondo, al punto che le code per mettere le mani su *Lair* superano molto spesso quelle di *Gran Turismo HD*.

Ed è paradossale, perché mai come in questo momento il team di Kazunori Yamauchi pare consapevole della necessità di svecchiare una simulazione eccellente, ma ancora legata a convenzioni ormai superate, introducendo una serie di cospicue innovazioni. Prima novità: le Ferrari. Nel corso di una presentazione all'interno dei modernissimi studi di PDI, Yamauchi si è detto "onorato" di poter finalmente includere i modelli della casa di Maranello (a cominciare dai 611 cavalli della 599 GTB), dichiarando che Ferrari e SCEI collaboreranno non solo per portare le supercar emiliane all'interno di *GT*, ma in operazioni di marketing analoghe a quelle già effettuate con successo con Nissan, Alfa Romeo e BMW.

Seconda novità: i danni. Per la prima volta in quasi dieci anni Yamauchi ha ammesso le proprie colpe nell'aver trascurato un aspetto tanto fondamentale della guida virtuale, dichiarando che le vetture di *GTHD* porteranno "in qualche modo" i segni di incidenti e scontri vari. Pressato sull'argomento, lo sviluppatore ha lasciato intendere che saranno probabilmente solo le vetture da gara ad annoverare deformazioni e rotture della carrozzeria, con le auto di serie penalizzate semplicemente a livello prestazionale e non estetico. "Ma stiamo ancora decidendo il da farsi".

Terza, e più cospicua, novità: *GTHD* è due giochi in uno. *GTHD Classic* è sostanzialmente '*GT4* in alta risoluzione' con una massiccia componente online, tramite cui non solo scaricare tutte le piste (oltre una cinquantina) e le vetture (circa 770) apparse nei precedenti episodi della serie, ma anche lanciarsi in sfide testa-a-testa, organizzare nuove competizioni, mettere in vendita (e acquistare) bolidi modificati e dare insomma vita a quella comunità mondiale di amanti dell'automobile di cui Yamauchi parla da anni. Ma è la sezione *GTHD Premium* a destare ancora maggior interesse: con sole 30 vetture e due tracciati 'out of the box', questa modalità incarna il vero *Gran Turismo* next-gen, in cui il motore è stato completamente rivisto, i circuiti creati da zero e ogni modello di automobile costruito ex-novo (con un lavoro quantificabile dai sei mesi ad un anno per ogni vettura, stando a Yamauchi). Periodicamente, Polyphony Digital renderà disponibili nuovi contenuti, a prezzi ancora da stabilire, che non si limiteranno alle sole auto o ai soli percorsi, ma andranno a toccare il codice del gioco, modificandolo in maniera sostanziale: secondo quanto dichiarato dal capo di PDI, questi moduli aggiuntivi saranno vere e proprie patch rilasciate con cadenza semestrale o annuale, e permetteranno di usufruire di miglioramenti sia nel comparto estetico che in quello dell'IA.

Miglioramenti che dovrebbero infine condurre alla realizzazione di quel *Gran Turismo 5* sulla cui data d'uscita a questo punto gravita un enorme punto interrogativo. Probabile che fra un paio d'anni il team di Tokyo appronti una versione ad hoc di *GTHD Premium*, con tutti i contenuti aggiuntivi distribuiti fino a quel momento, e la rilasci come quinto episodio ufficiale della serie. Nel frattempo, i fan di *GT* avranno comunque pane per i propri denti, anche considerando che, sorprendentemente, il lancio di *GTHD* è fissato in Giappone per l'ormai prossimo mese di dicembre.

La fase di QA viene presa seriamente in Polyphony Digital, al punto che anche all'interno dello studio ogni build viene testata con una serie di periferiche e schermi di produttori e qualità più disparati

Sebbene la sua aggiunta in *GTHD* appaia improbabile, Yamauchi si è detto intenzionato ad implementare un livello di difficoltà variabile nelle prossime iterazioni della serie, così da non 'limitare' il modello fisico alla base del gioco e permetterne la fruizione a utenti dalla preparazione corsistica più diversa

A fronte di un evidente miglioramento estetico e di un potenziamento della modalità online, le routine di IA degli avversari non paiono aver compiuto alcun progresso. Sindrome da *GT*?

# Forza Motorsport 2

## Dopo il successo di critica ottenuto dal titolo d'esordio, Turn 10 prova finalmente a sbancare il botteghino

Così vicini, eppur così lontani. Agli occhi di un giocatore comune, i punti di contatto fra *Gran Turismo* e *Forza Motorsport* sono infiniti, eppure il trattamento riservato da Sony e Microsoft ai propri franchise automobilistici non potrebbe essere più diverso. Al Tokyo Game Show SCEI ha dedicato ampio risalto a *GTHD*, con splendide postazioni racing (vedi pagina a fianco) supportate da una quantità enorme di totem, e organizzando persino una presentazione per la stampa nei moderni uffici di Polyphony Digital. Microsoft sembra avere invece un occhio di riguardo per l'altro brand motoristico della sua scuderia, *Project Gotham Racing*, col risultato che *Forza* scompare letteralmente nella miriade di titoli pubblicati dalla casa di Redmond.

Totalmente assente dal suolo fieristico giapponese, *Forza Motorsport 2* ha fatto capolino dal prestigioso albergo New Otani (situato proprio di fronte alla fiera), dove Turn 10 ha scelto di mostrare la simulazione lontano da occhi indiscreti (magari proprio quelli di Yamauchi e soci). Chris Lee, global marketing manager dello studio, ha esordito con un eloquente: "In Giappone sono venuto solo io perché nel resto del team stanno tutti correndo come pazzi", che la dice lunga sullo stato di avanzamento del progetto. Con un lancio inizialmente previsto per novembre, *Forza 2* è circa al 60% di completamento, stando ai suoi creatori, e non è folle prevedere un'uscita primaverile, se non ancora più tardiva. Il codice approntato per l'evento nipponico appare ancora largamente instabile, con un frame rate traballante ("ma la versione finale girerà a 60fps, con tutti gli effetti di luce HDR e la pulizia che potreste aspettarvi da un titolo a 720p", dichiara spavaldamente Lee) e texture che scompaiono nel bel mezzo della corsa.

Eppure è già possibile trarre qualche utile indicazione sui passi avanti compiuti rispetto al prequel. Per cominciare, Turn 10 ha affiancato a modelli 3D più dettagliati un sistema di danni ancora più versatile che nel primo *Forza*, con i bolidi (oltre 300 vetture di 50 case diverse, fra cui spiccano Ferrari, Porsche e Lamborghini) in grado non solo di deformarsi, ma di perdere spoiler e paraurti in maniera convincente, rompere specchietti, incrinare il parabrezza e, a seguito del contatto con un guard-rail o un muretto, rigare la carrozzeria, lasciando strisciate di preziosa vernice sulla superficie colpita.

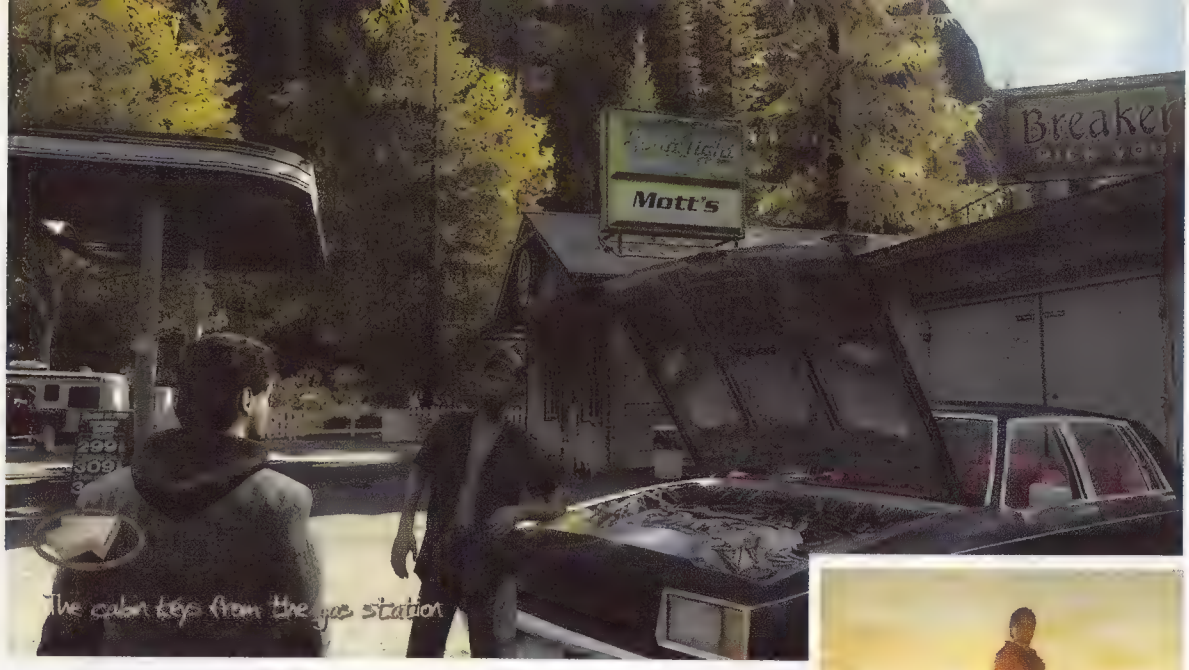
Nonostante la presenza di una sola pista e un paio di vetture nella build attuale, pare già possibile ipotizzare un modello di guida piuttosto conservativo, con un motore fisico che non sorprenderà chi ha già affilato i denti sul prequel, e la solita pletora di aiuti per i principianti, da ABS a ESP, fino ad arrivare alla traiettoria ideale con tanto di punti di frenata e accelerazione. "*Forza Motorsport 2* vuole essere un titolo per tutti", dichiara Lee. "E con una sessantina di tracciati, un editor ancora più raffinato rispetto a quello del predecessore e una modalità online completa siamo sicuri che realizzeremo la miglior simulazione automobilistica che possiate immaginare". Yamauchi è avvisato.

SISTEMA: **360**
PRODUTTORE: **MICROSOFT**
SVILUPPATORE: **MICROSOFT GAME STUDIOS (TURN 10)**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **MARZO**

Fra i 60 tracciati e le 18 ambientazioni del gioco spiccano quattro nuovi circuiti ottenuti su licenza ad affiancare Nürburgring, Road America, Silverstone, Tsukuba e Laguna Seca. Di questi, Turn 10 ha finora presentato solo la Sebring International Raceway della Florida

Poco sorprendentemente, *Forza 2* sarà uno dei primi titoli a supportare il volante wireless per 360 di prossima uscita

Come il Will Dormer interpretato da Al Pacino, Alan Wake è perseguitato da un'insonnia che lo priva della lucidità necessaria per affrontare le situazioni irrazionali che gli si parano costantemente dinnanzi




SISTEMA: **360, PC**
PRODUTTORE: **MICROSOFT**
SVILUPPATORE: **REMEDY**
ORIGINE: **FINLANDIA**
DATA D'USCITA: **2007**

# Alan Wake

## Con il suo nuovo thriller, Remedy compie l'ennesimo passo nell'avvicinamento fra medium cinematografico e ludico

Lo sviluppo di *Alan Wake* ha provocato numerosi grattacapi a Remedy, il cui rapporto con Microsoft Game Studios, stando alle voci che circolano nell'industria scandinava, non è affatto dei più semplici. Dopo una fugace apparizione durante la conferenza stampa indetta da Microsoft prima dello scorso E3 di Los Angeles e la diffusione di un trailer che non forniva molte indicazioni sul progetto, è quindi con enorme sollievo che la stampa mondiale ha accolto la presentazione allestita dal team finlandese nel corso del recente X06, scoprendo finalmente quello che Remedy continua a chiamare il suo 'cinematic action thriller'.

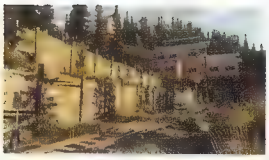
Se una simile definizione, unita alla scelta di ambientare il gioco nell'affascinante paesaggio degli Stati Uniti nordoccidentali, vi riporta alla mente una lunga serie di produzioni televisive e cinematografiche più che di videogiochi, sappiate che non siete poi tanto fuori strada. Un po' 'Insomnia' e un po' X-Files', *Alan Wake* vede l'omonimo protagonista alle prese con un'avventura in cui realtà e fantasia si mescolano costantemente, e in cui è impossibile discernere cosa stia accadendo davvero e cosa sia irreale.

Wake è uno scrittore, il cui ultimo lavoro stenta a decollare. Dal momento in cui incontra la misteriosa Alice e ne fa la sua compagna, però, ha una serie di sogni e visioni che gli permettono di completare l'opera (un thriller, guarda caso) in men che non si dica e di dominare inaspettatamente le classifiche di vendita. Anziché suonare come un pericoloso campanello d'allarme per Wake, la sparizione misteriosa di Alice lo getta in uno stato di sconforto e disperazione, e nemmeno il trasloco nella tranquilla cittadina di Bright Falls, nello stato di Washington, riesce a risolvere il problema dell'insonnia e delle visioni. Al contrario, lo stato di alterazione mentale del protagonista subisce un ulteriore peggioramento quando questo si rende conto che gli eventi accaduti nei suoi incubi diventano sempre realtà.

Seguendo l'esempio dettato da Eden Studios con il prossimo *Alone in the Dark*, Remedy intende suddividere la struttura del gioco in episodi, fasi dotate di un'introduzione, un apice e un epilogo a sé stanti che agevolino la narrazione mantenendo pathos e atmosfera per tutto il corso dell'avventura. In una sequenza mostrata a Barcellona dagli sviluppatori finlandesi, Wake deve perseguire un obiettivo semplice (sempre indicato nella parte bassa a sinistra dello schermo) come quello di raggiungere un rifugio di montagna, di cui ha recuperato le chiavi in una precedente sequenza all'interno di un'area di servizio. Mentre rimugina sul suo libro (un espediente adotato dai designer per informare il giocatore di antefatti ed eventi fondamentali per la storia), Wake scorge un autostoppista e decide di dargli un passaggio. L'azione gli ricorda un sogno in cui un autostoppista perdeva la vita: manco a dirlo, mentre lo scrittore scende dal veicolo per verificare l'esito di un incidente di fronte a lui, un camion piomba a tutta velocità sulla sua auto, distruggendola e ponendo fine all'esistenza del passeggero.

Se la sequenza non fosse già sufficientemente destabilizzante, ciò che segue è anche peggio, con Wake che si risveglia sull'asfalto in possesso di una torcia e una pistola. Il rifugio di cui sopra non è molto distante e il protagonista decide di raggiungerlo, impresa che non solo rivela misteriose presenze spiritiche ma dà la possibilità di saggiare la bontà del motore messo a punto da Remedy, con routine di illuminazione dinamica ed effetti particellari a rendere altamente credibile il raggio di luce della torcia e a trasmettere efficacemente la sensazione di disagio e confusione patita da Wake. Stesse sensazioni di cui dev'essere ora vittima il team di sviluppo: Microsoft insiste per una consegna del prodotto a gennaio, ma Remedy pare intenzionata a chiedere più tempo per il completamento dell'opera. Difficile stabilire chi avrà la meglio in questo tiro alla fune.

Le differenti condizioni climatiche dell'avventura non si limitano alla pioggia tipica della costa pacifica degli USA, ma includono nebbioni 'alla *Silent Hill*', neve, tempeste di vento nonché un vero e proprio tifone



Secondo le dichiarazioni di Remedy, *Alan Wake* include uno scenario di 10 chilometri quadrati, in cui il protagonista potrà muoversi liberamente ma sempre entro i confini imposti dal filo narrativo

# LA RIVISTA PLAYSTATION PIÙ IMITATA IN ITALIA!

TUTTI I NUOVI GIOCHI!

IN REGALO IL POSTER GIGANTE DI DEVIL MAY CRY 4!

LA RIVISTA PLAYSTATION PIÙ IMITATA IN ITALIA!

PSM

NUMERO 109

€ 4,50
NOVEMBRE 2006

100% indipendente

10 PAGINE!
LA PRIMA VERA ANTEPRIMA!

DEVIL MAY CRY 4

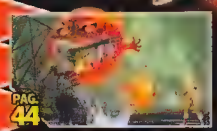
IN ESCLUSIVA ASSOLUTA SU PSM: tutti i dettagli e le immagini più belle!
A PAG. 24

MA QUESTO E' DANTE? COSA HA FATTO ALLA MANO?

I MIGLIORI 170 GIOCHI PS2!

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER
RECENSIONE ESCLUSIVA!
Il grande calcio è ancora su PS2!

E A PROPOSITO DI MANI...
GOD HAND
LA RECENSIONE!


PAG. 44
FINAL FANTASY XII
RECENSITO! Arriva in Occidente il nuovo capolavoro Square Enix!

PAG. 50
KINGDOM HEARTS II
RECENSIONE PAL! Sora & co. arrivano finalmente in Italia!

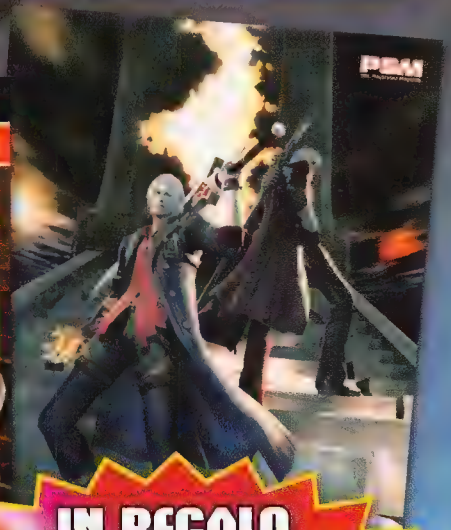
PAG. 34
WWE SMACKDOWN! VS RAW 2007
SCOOP! Tutti i dettagli del nuovissimo wrestling PS2!

PAG. 94
GTA VICE CITY STORIES
NUOVI DETTAGLI! Immagini e notizie dal nuovo GTA per PSP!

E ANCORA: VIRTUA TENNIS 3 • LEGO STAR WARS II • CANIS CANEM EDIT • KILLZONE LIBERATION • SILENT HILL ORIGINS • HALF-LIFE 2 • NBA LIVE 07 • RIDGE RACER 2 • FORMULA ONE 06 • LE IENE • THE DARKNESS • THE OUTSIDER ...E TANTI ALTRI!

radar.it

Future MEDIA WITH PASSION



IN REGALO QUESTO POSTER DI DEVIL MAY CRY 4

[E per solo €1 in più...]

PSM DVD

Il DVD Video con i filmati dei migliori giochi PS2 e PSP.

Future MEDIA WITH PASSION

# MOTORI RUGGENTI

**SONY VUOLE DIMOSTRARE CHE PS3 PUÒ AFFRONTARE OGNI SFIDA, MA SAPRÀ CONTENERE LA FURIA DI MOTOR STORM?**

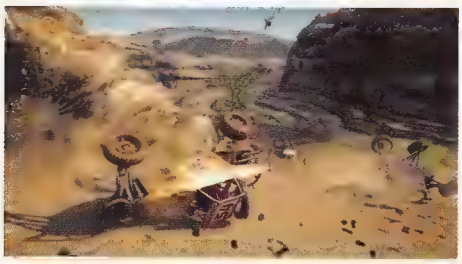
A Sony piace dire alla gente cosa vuole, che si tratti di film a super-altissima definizione, piattaforme di intrattenimento tutto in uno, o semplicemente il nome inciso su una scatola. Il suo messaggio ai consumatori indecisi? Fateci l'abitudine, alla fine ci ringrazierete. È certamente una politica difficile sia da sostenere che da biasimare, sebbene esistano tantissime persone che credono di poterlo fare. Ma è anche una politica che apre un vuoto nel posto comunemente inteso come 'adesso'. Con le notizie di problemi di fabbricazione, ritardi territoriali e titoli di lancio posticipati, c'è poco 'adesso' in materia di PlayStation 3, malgrado il debutto del sistema sia ormai imminente.

È arrivato il momento in cui molti cominciano a stancarsi dell'hype e a volere qualcosa di più dei numeri, delle promesse, dei granchi ribaltati e delle PSP usate come specchietti retrovisori. Il che è qualcosa che Sony ha saputo produrre con difficoltà durante il suo ultimo scontro con Microsoft all'E3: una prova che la prossima generazione non inizierà fintanto che il costruttore nipponico non scenderà in campo. Qualcosa, magari, come *Motor Storm*.

La sensazione che si ricava da questo gioco, prima suggerita ma sempre insperata, è quella di vera superiorità. Magari non nel lungo periodo, ma di certo come titolo di lancio: una sorta di dichiarazione di intenti. Sebbene ancora in pre-beta, è un mostro apparentemente in grado di fugare dubbi sul potenziale di PS3 con una semplicità imbarazzante. Se Microsoft, libera da ogni opposizione durante il lancio di 360 lo scorso novembre, ha costruito fuochi d'artificio per festeggiare, Sony ha costruito un obice.

Quindi, domanda numero uno: come? *Motor Storm* ha molte qualità, ma la più evidente è il realismo. Non il genere di realismo a cui si è abituati, si badi, fatto di texture ad alta risoluzione, effetti di profondità di campo e motion blur. Fanno la loro parte, certo, e le texture normal-mapped della Monument Valley del gioco infatti esibiscono il look patinato a cui si è abituati. Ma ciò che è reale in *Motor Storm* è, in una parola, tutto. Tali sono l'im-

TITOLO: **MOTOR STORM**
FORMATO: **PS3**
PRODUTTORE: **SCEE**
SVILUPPATORE: **EVOLUTION STUDIOS**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA. **DICEMBRE (USA, GIAPPONE), MARZO 2007 (EUROPA)**



Evolution cita il bilanciamento delle varie classi di veicoli, o meglio, delle IA dei loro piloti, come la sfida più impegnativa. Non è difficile capirlo quando tre differenti veicoli si schiantano e si frantumano sul tracciato, e tutti quelli che seguono si producono in sterzate disperate mentre il terreno si ricopre di rottami. Evolution lascia intendere la possibilità di disabilitare il respawn dei veicoli governati dalle IA per far sì che le loro carcasse restino perennemente sul tracciato

Sidewinder Gulch 2

piego delle più moderne tecniche di rendering e il talento del team che le controlla, che non sembra fatto delle parti di cui è composto un videogioco. Considerate Evolution Studios, nota per il livello di realismo visivo della sue produzioni, addestrata nell'arte di spingere e ottimizzare il software PS2 in cinque anni di *WRC*, ma soffocata dalla licenza.

"C'erano un sacco di cose che volevamo inserire in *WRC* ma che, ovviamente, data la natura dello sport, non erano appropriate", spiega il producer **Simon Benson**. "Per esempio, molteplici veicoli: abbiamo sempre desiderato far schiantare veicoli fra di loro. Capite, spettacolo immediato. In *WRC* ci si scontrava solo con lo scenario, il che è una cosa molto negativa per il giocatore. Non ne ottiene alcun beneficio. I modelli di *WRC* erano dettagliatissimi, ma non potevamo farci quello che volevamo. Quindi avere quel tipo di livello di dettaglio per i veicoli, ma con la libertà di frantumarli e spargerne i pezzi dappertutto... alla fine è stato come stappare una bottiglia di spumante".

Il game director **Matt Southern** concorda: "Il senso di liberazione è stato totale sin dall'inizio. Con questo non voglio criticare la licenza, perché la licenza porta un sacco di benefici. Ma adesso diciamo: 'Dov'è quella lista di cose che volevamo fare? Cominciamo a depennarle. Ricordate quelle cose che abbiamo dovuto eliminare come la deformazione e la reale sensazione di appartenere ad un ambiente fisico? Rimettiamo tutto dentro'".

Non è necessario martellare sul tasto dell'insulto (sensibile al contesto) se volete osservare un po' di personalità. Anche quando oscurati da porte e lunotti, i piloti di *Motor Storm* si piegano in continuazione da una parte all'altra, gettando rapide occhiate al rivale più vicino

Non per svalutare le sue possibilità a lungo termine, ma c'è un sacco di 'adesso' in *Motor Storm*. La tentazione di etichettarlo come un battle racer (termine reso popolare dalle ultime edizioni di *Burnout*) non dura a lungo. Quel genere suggerisce velocità, scintille e non poca fragilità, con macchine leggere come carta che sfruttano un'indebolita sensazione di gravità. Ma tutto in questo gioco ha un peso, convincente e spaventoso.

**Sebbene minuscole al** cospetto dei precipizi della Monument Valley in cui hanno luogo, le gare di *Motor Storm* sono bestioni sensoriali sempre all'attacco. Mentre i veicoli (sette classi diverse, tutte in corsa contemporaneamente) si ribaltano, si percepisce ogni spostamento di carico sullo chassis e si vedono i singoli componenti distaccarsi. Le portiere sbattono violentemente prima di liberarsi completamente dai loro cardini distorti, rivelando piloti ragdoll intenti a gettare occhiate verso i pericoli a loro più vicini. Il carburante zampilla dai serbatoi danneggiati, generando lingue di fuoco dietro il veicolo in corsa. Il

## DUELLO ONLINE

Quante volte capita che un gioco di guida offra così tante novità in single-player da far sembrare la modalità multiplayer superflua? Il gioco online di *Motor Storm*, con un massimo di 12 partecipanti (al momento) e assolutamente fedele all'esperienza in singolo, verrà di certo spolpato dai primi acquirenti di PS3 ansiosi di confrontare le sue funzionalità con quelle di Xbox Live. Una prospettiva interessante è quelle dei confronti più diretti fra diversi classi di veicoli. Evolution fa l'esempio delle moto contro i rimorchi, con le prime che si portano subito in testa, mentre i secondi inseguono travolgendo con non curanza le auto avversarie. Il ricordo di 'Terminator 2' balena nella mente, ma resta ancora da capire in che modo i mezzi pesanti potranno mai raggiungere motociclisti sufficientemente abili da tenersi in testa.

Ogni gara offre un buon bilanciamento di calamità e opportunità, con l'unico vero disastro scatenato dalla guida del proprio veicolo su un tipo di terreno inadatto

Per ogni classe di veicolo esistono svariati modelli, alcuni nuovi, altri vecchi, ma tutti fittizi. Oltre 150 livree saranno disponibili per ciascuno, e altre verranno rilasciate online come contenuti scaricabili

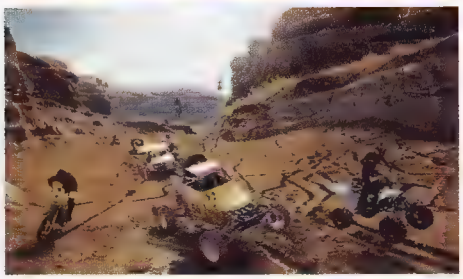
che non è solo un effetto grafico, ma un modo per ricordare a tutti che un eccessivo uso del turbo, sebbene libero e illimitato, può portare all'esplosione del mezzo. Il cielo pulsa di luce solare in HDR, ora bianco e vuoto, ora nuvoloso e blu. I piloti cadono o vengono scagliati per aria, le loro teste investite da un tumulto di pneumatici, i loro corpi piegati dalla roccia.

Ma abbiamo già visto tutto questo, sebbene nel lecito dubbio imposto dal target render. Quindi, la seconda domanda: cos'è *Motor Storm* al di là di un video mostrato all'E3 2005 e di un gioco che pare somigliarvi parecchio?

Più di quanto possiate immaginare, si direbbe, un erede del carisma condiviso da giochi come *Mario Kart*, *Twisted Metal*, *Rock 'N' Roll Racing* e *Nitro*. La sua premessa è un festival modello Gumball che ambisce a mutilare e distruggere la Monument Valley di gioco, e a festeggiare sui suoi resti di notte. Ognuno dei suoi otto tracciati chiave è stato caratterizzato per renderlo un combattente tanto quanto i suoi ospiti, e ogni serie di gare è presentata, letteralmente, come un biglietto, una chance di vincere punti che gradualmente permetteranno di accedere ad ogni aspirante pilota e macchina personalizzata.

Ma la ricompensa in *Motor Storm* non è così basilare da esistere solo nella forma di extra sbloccabili. Mix di segreti e opportunità, i suoi tracciati sono completamente dinamici. Così, oltre a tenersi alla larga dalle zone fangose e a restare sull'altopiano circostante, il motociclista deve adattarsi alle condizioni

**COS'È MOTOR STORM AL DI LÀ DI UN VIDEO MOSTRATO ALL'E3 2005 E DI UN GIOCO CHE VI SOMIGLIA PARECCHIO?**

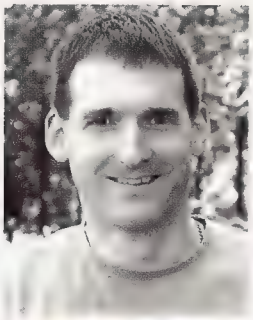


in perenne mutamento di questo mondo fisico. Analogamente, il pilota di un'auto da rally non può rilassarsi e restare sulla roccia più piatta. Un incidente può aprire una scorciatoia (un salto pericoloso o la breccia in un muro) attraverso la quale possono passare solo i veicoli più piccoli. Un grande automezzo può sfondare un cimitero di macchine, spargendo così metallo per strada e trasformando ciò che prima era una traiettoria ottimale in una trappola. Ancor prima che le ruote si lacerino e perdano aderenza, ogni classe di veicolo affronta una sfida densa di strategia. Quello che all'inizio sembrava un sottogenere da catalogare assieme al battle racing ora appare come qualcosa di decisamente più grande.

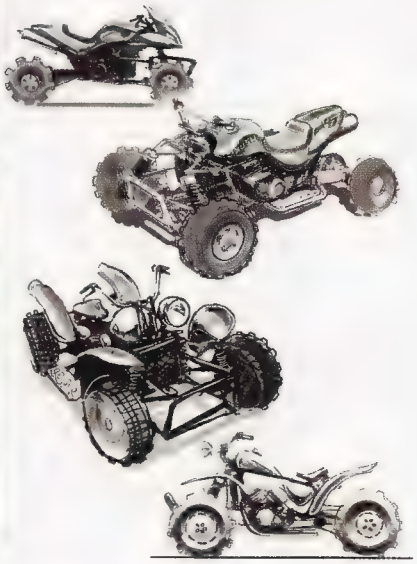
"Un sottogenere è solitamente un gioco di nicchia e specialistico", dice Southern. "Il rally era un sottoge-

**INCONTRO RAVVICINATO**

Accomodata su una delle scrivanie di Evolution, intenta a leggere *Motor Storm* da Blu-ray e collegata ad un display a 720p, un'unità PS3 debug obbliga **Videogiochi** ad interrompere momentaneamente il tour degli studi per indagare. Esternamente è lucida, ricca di impronte e in certi punti dà un'impressione di fragilità, in particolare lo sportellino che protegge l'ingresso per le memory card. È essenzialmente ciò che le foto ufficiali lasciano intendere, ma con una considerevole aggiunta: è silenziosa. Dopo aver chiuso la finestra, spento un vicino tritadocumenti e quindi il ventilatore sulla scrivania, l'unico segno di vita emesso da PS3 è un soffio caldo proveniente dalla sue griglie. La ragione: una serie di pannelli insonorizzanti collocati all'interno dello chassis. O almeno questa è la spiegazione che viene fornita. Ciò spiegherebbe (assieme all'alimentatore interno) il peso della console, sensibilmente superiore a quello di 360. Va inoltre tenuto presente il lavoro a cui la console è sottoposta, fattore che l'utenza 360 citerebbe come causa principale del rumore. Per gran parte di questo incontro, PS3 è impegnata a visualizzare una versione base dell'interfaccia grafica XMB di PSP su uno sfondo completamente nero.



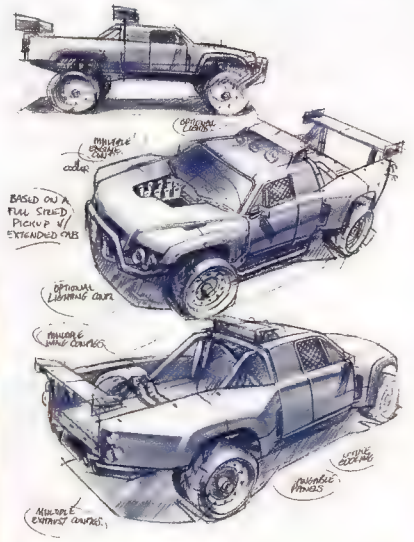
Da sinistra: Simon Benson (producer), Scott Kirkland (programmatore) e Matt Southern (game director). La facilità con cui Evolution sta gestendo il gioco è una conferma del suo talento, ma anche il risultato di cinque anni spesi inseguendo il sogno del fotorealismo nei giochi di guida, sebbene nei termini imposti dalla licenza WRC

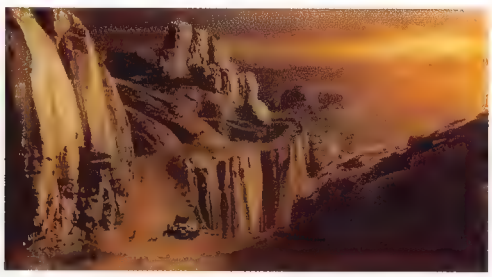


In alto a sinistra: per chiarire, quello che sembra sporgere da PS3 non è un nuovo sistema di raffreddamento, sebbene la grande griglia ne lasci intendere uno considerevole al suo interno. Sopra: Evolution ha praticamente tappezzato i suoi uffici di concept art, molti dei quali inseriti in custodie trasparenti in modo da poter essere aggiornati facilmente. Scorrendo fra le pagine si può apprezzare una lunga storia di design. A sinistra e sotto: 'Mad Max IV', o qualcosa del genere. Il gioco vuole dei guerrieri come piloti, del genere a cui piace finire con la testa sotto grosse ruote. Sotto a sinistra: ben visibile nel dipartimento dedicato all'IA, la matrice di rivalità offre una panoramica sul comportamento di *Motor Storm*. Notate come aggressione e paura caratterizzino rispettivamente i veicoli grandi e piccoli, con fattori come velocità e agilità a compensare altrove

## CURVA INFELICE

Citato in fondo al menu di debug, goffo e ancora una novità per Evolution, il sistema di controllo di *Motor Storm* basato sui sensori di movimento del pad PS3 (recentemente battezzato 'Sixaxis') è chiaramente un'aggiunta dell'ultima ora. Ci sono quelli che confermano, prove alla mano, che si, diventa più intuitivo con la pratica. Ma i dubbi sembrano diffusi, e per buone ragioni. Sebbene sia possibile inclinare il controller in avanti o indietro per spostare il peso dei piloti alla guida dei veicoli leggeri, esiste un chiaro problema di sensibilità che potrebbe non venire mai risolto. Fare in modo che il giocatore debba letteralmente ruotare il controller come fosse un volante, rischiando quindi che si stanchi e riducendo la precisione, o richiedere rotazioni più piccole a discapito della naturalezza del movimento? Attualmente, nessuno sembra sicuro al 100% della risposta.



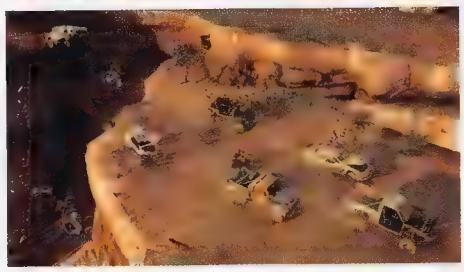


nere, e non c'è da vergognarsene. Ma sottogenere non vuol dire necessariamente nicchia. Potreste giocare ad *Half-Life* e chiamarlo un sottogenere degli sparatutto in soggettiva, ma la verità è che si tratta di qualcosa che abbatte delle barriere per diventare un'entità a sé. E questo è proprio l'obiettivo di *Motor Storm*".

Domanda: Evolution tiene d'occhio i suoi rivali nell'ambito del genere rallistico, alcuni dei quali non stanno propriamente dormendo sugli allori quando si parla di tecnologia? "Will Wright ha tenuto un discorso leggendario sul design alla GDC", ricorda Southern, "e sono stato abbastanza fortunato da potergli chiedere: 'Lei ha parlato delle sue ispirazioni, ma nessuna di esse è rappresentata da altri giochi'. E lui ha risposto che quando ci si fa influenzare dagli altri giochi è come accoppiarsi fra consanguinei. Ricordando quella scena de 'Un Tranquillo Weekend di Paura', ho capito che non fosse cosa buona. Pertanto uno dei nostri designer ha una laurea in geologia, altri vengono dalla British Aerospace e abbiamo un ex-campione di rally nella stanza accanto. Guidiamo macchine ad Alton Park e facciamo un sacco di altre cose che vanno al di là dei giochi".

"Quando sei fra i primi a lavorare su una nuova console hai pochi termini di paragone per capire come stai andando", aggiunge Benson. "Vedi i titoli e senti cosa vogliono fare, ma non hai molto altro su cui basarti. Quando siamo stati all'E3 abbiamo cominciato a sentire di Sega, scoprendo così che qualcun altro stava lavorando sulla deformazione dei tracciati. Non ci ha sorpreso, perché è una cosa che la gente chiedeva da tempo. Ma è solo una parte della tecnologia alla base di *Motor Storm*".

**A proposito di** tecnologia, è tempo di andare più bel dettaglio. Ogni scenario della Monument Valley di *Motor Storm* è composto mediamente da 250.000 poligoni, ma le sue 12 tipologie di superfici, inclusi gli effetti di deformazione e gli attributi che mostrano,



I dettagli circa possibili replay delle gare sono solo abbozzati, ma il team britannico sta dando priorità a quelli degli schianti per renderli efficienti e cinematografici. La tecnologia c'è, in ogni caso

sono create dinamicamente ed esclusivamente dal processore grafico RSX. Tutto ciò del tracciato che non è una roccia è il risultato del lavoro di uno shader programmabile, anche le fosse e i solchi creati dai veicoli, i quali hanno un credibile effetto sulla manovrabilità dei mezzi che ci passano sopra. Il fango sollevato dalle ruote si attacca alle carrozzerie delle auto (e alle tute dei piloti), restandovi fino a quando non si schiantano, occasione in cui il veicolo viene rigenerato con vernice fresca, pronta per essere infangata di nuovo. Il tutto mentre l'azione scivola via a 30fps fissi.

**TUTTO CIÒ DEL TRACCIATO CHE NON È UNA ROCCIA È IL RISULTATO DEL LAVORO DI UNO SHADER PROGRAMMABILE**

Ciò di cui il team va comunque più orgoglioso quando si parla di sfruttamento del processore Cell è l'intelligenza artificiale, probabilmente l'aspetto più intri-

## INQUINAMENTO ACUSTICO

Grazie ad una serie di effetti sonori digitali che Evolution chiama Live-Fi, la musica in *Motor Storm* non proviene dagli altoparlanti della propria auto (o da qualunque parte li montereste su una moto), ma da speaker collocati nella vallata che pompano spirito festivo tanto sulla folla quanto sui piloti. Con l'aggiunta di una misurata quantità di ritardo e di riverbero al soundtrack su licenza, l'atmosfera di gioco ne guadagna sensibilmente, sebbene si tratti di una caratteristica diffusa nella maggior parte dei lettori musicali moderni. Inoltre, sebbene i pezzi serrati di Curve, Nirvana e Lunatric Calm siano assolutamente adeguati, Live-Fi sembra quasi sprecato senza il supporto dei soundtrack personalizzabili, funzionalità che purtroppo non è prevista. Ma non è detta l'ultima parola...

Un'immagine del gioco lanciato in modalità debug mette in mostra l'attività dei suoi processi 'mentali'. L'introduzione di una così reattiva IA in questo genere di ambiente aperto è un'impresa inedita, e la dice lunga sulla potenza computazionale del Cell

## BENZINA BLU

"Di nuovo, è una di quelle cose... è una grande opportunità come i 1080p", dice Southern quando interpellato a proposito del Blu-ray. "Queste cose sono lì per essere sfruttate. Ma come per lo sviluppo si PS2, appena si urtano le barriere, ci vuole un sacco di energia creativa per abbatterle". Con impeccabile tempismo, il programmatore Scott Kirkland entra nella stanza. "Una delle cose che il Blu-ray ci permette di fare è mettere ogni singola versione del gioco su un disco", dice. "Però, avendo già stabilito che avremo una versione del codice di *Motor Storm* per tutti i territori, questa volta non ci farà risparmiare tempo. Abbiamo un sacco di idee per futuri prodotti, nei quali stiamo pensando di fare lo streaming di texture e geometrie dal Blu-ray alla cache dell'hard disc, ma non credo che *Motor Storm* perseguirà questo aspetto".

gante di *Motor Storm*. I piloti governati dalla CPU non vogliono solo tagliare il traguardo ai danni degli avversari, né si limitano a maturare un sentimento di vendetta per ogni spintone ricevuto. Questi veicoli si odiano.

L'intenzione di Evolution è di sfruttare questo odio per esporre la loro intelligenza piuttosto che la loro ferocia. Quando una IA ne incontra un'altra, le sue decisioni dipendono da una vasta gamma di circostanze. 'Cosa provo per questo tipo di veicolo?' è la domanda principale. Gli autocarri, ad esempio, detestano le moto, a loro volta terrorizzate dagli autocarri. 'Qual è la mia posizione rispetto alla loro?'; 'Quale scenario è disponibile per potenziali collisioni?'; 'Quale tragitto darebbe loro i maggiori problemi?'; 'Posso cooperare con un altro veicolo?'.

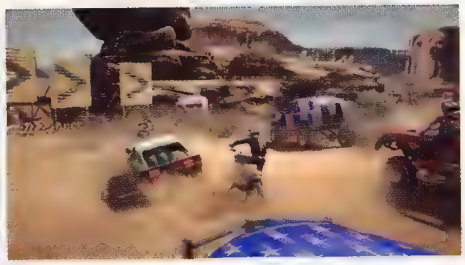
**I PILOTI GOVERNATI DALLA CPU NON VOGLIONO SOLO TAGLIARE IL TRAGUARDO. QUESTI VEICOLI SI ODIANO**

Tutte queste domande giocano un ruolo nella determinazione del comportamento dell'IA.

Inoltre, il giocatore ha a disposizione un tasto (quadrato) dagli effetti sensibili al contesto pensato per alimentare l'antagonismo. Premetelo mentre siete in coda ad un veicolo e suonerete il clacson, premetelo mentre lo state affiancando e mostrerete il dito medio, premetelo mentre siete in testa e farete il gesto dello sgozzamento. I motociclisti tenteranno persino di disarcionarsi tirandosi le tute reciprocamente. Il sistema è sufficientemente gratificante da invitare a premere il tasto ad ogni occasione, ma di solito è l'IA che prende l'offensiva. Al livello di difficoltà più basso, la sua aggressività si esprimerà soprattutto attorno al giocatore, per poi focalizzarsi su quest'ultimo nelle competizioni più avanzate. Il trucco, dice Evolution, è fare in modo che questo comportamento sia palese a video in modo che il giocatore possa notarlo.

Al momento è ovviamente impossibile analizzare a fondo l'IA di *Motor Storm*, ma ciò che è immediatamente chiaro è che durante le gare non mancano né l'azione né l'aggressività, e le conseguenze sembrano infinitamente versatili. C'è la forte possibilità che questo finirà per essere un gioco dalle routine di IA così complicate da riuscire a sorprendere anche dopo mesi di gioco. Il che porta alla terza domanda: cosa non è *Motor Storm*?

Come molti avranno anticipato, non sarà a 1080p. "Credo che i 1080p avranno un grande futuro, e porteranno un sacco di benefici", dice Benson. "Abbiamo stabilito di restare sui 720p all'inizio del progetto. Al momento cominciano ad esserci TV che dicono: 'Sì, siamo True HD, siamo 1080p nativi'. Ma se provate a cercarne uno scoprirete che sono di fatto molto rari. Quindi è una tecnologia alquanto nuova. Se dovessimo produrre immagini a 1080p dovreste ave-



Convalidando il concetto di coerenza estetica senza usarlo per giustificare pigrizia, *Motor Storm* integra i lavori di artisti da strada come 123klan, Dope, Trice, Burp, Wisk e Laze nelle decalcomanie dei suoi ambienti

Sebbene sia alquanto difficile pensare all'esistenza di margini di miglioramento osservando queste foto, il gioco non è perfetto. Il fango può spesso assomigliare a zucchero filato mentre viene sconvolto dalle ruote, e le ombre talvolta si mostrano in bassa risoluzione. Ma il gioco è ancora in pre-beta, pertanto i ritocchi sono inevitabili

re un set molto grande per apprezzarla. Se invece avete qualcosa di più piccolo non notereste la differenza [rispetto ai 720p]. Ma in futuro è probabile che percorreremo quella via anche noi".

Un'altra cosa che *Motor Storm* non è, ovviamente, è un gioco 'tattile'. Come ha reagito il team quando Sony ha sfilato il supporto del rumble da sotto i loro piedi? Filosoficamente, si direbbe. "Devo dire di non aver notato la sua mancanza", dice Southern. "La vibrazione è interessante, ma non al centro della maggior parte delle esperienze di gioco, le quali si basano su interazioni appaganti, preferibilmente con un mondo avvincente, coerente e credibile. Dal momento che è proprio quello che avete [in *Motor Storm*], non si sente la mancanza di quelle che definirei 'leggere' innovazioni del passato. È lo stesso di quando si guarda un film: non esiste alcuna forma di feedback tattile guardando un film, eppure è possibile immergervisi molto profondamente".

**Molti sorrideranno ascoltando** quella che è chiaramente una risposta forzatamente ottimistica, ma esiste un elemento di verità. Come strumento di immersione, il rumble è utile, ma non essenziale. E difatti, in *Motor Storm*, non capita mai di sentirne la mancanza mentre si è impegnati a raccogliere la mascella da terra. Ma come sistema di feedback 'informativo', vale a dire come strumento per 'capire' il terreno senza neanche vederlo, è indubbio che la vibrazione avrebbe aiutato *Motor Storm* più di quanto i suoi sviluppatori non vogliano ammettere. Ma quando l'argomento cambia e si passa a parlare di inquadrature, più precisamente del perché quella dall'abitacolo vista nel video del 2005 non sia più disponibile (esistono solo due alternative: esterna e dal cofano), la risposta ha perfettamente senso. "Esistono un sacco di punti di vista possibili nel gioco. La visuale che avevamo all'epoca di quel video si riferiva ad una dune buggy, il cui abitacolo è molto aperto, ci sono gli specchietti retrovisori ed è molto facile comprendere ciò che ti accade intorno. Immaginate quell'inquadratura all'interno di un autocarro e capirete bene che non potrebbe funzionare, perché come potreste vedere una moto al vostro fianco o il bordo di un dirupo? Abbiamo analizzato tutto questo e ci siamo resi conto che nel momento in cui si inizia a pensare agli altri veicoli, e alle restrizioni che impongono, non può esistere un'unica soluzione per tutti. È molto importante che ci sia consapevolezza della situazione in tutti i quadranti".

Fortunatamente, la cosa più importante di tutte è che *Motor Storm* non è un portabandiera per Sony o PlayStation 3. È il gioco di Evolution, la sua fuga, la sua evasione. Non esiste per dimostrare una specifica caratteristica dell'hardware, una particolare tecnica di rendering o per arruffianarsi un certo mercato. È un gioco che non smette di pensare dopo aver raggiunto il suo notevole traguardo sensoriale.

E così si ritorna al punto di partenza, celebrando le credenziali next-gen del gioco ma interrogandosi sulla loro importanza per PS3. La prossima generazione inizierà davvero quando lo deciderà questa macchina? "Personalmente, non credo sia una domanda a cui dobbiamo rispondere noi", dice Southern. "Spetta alla gente là fuori decidere, al di là di queste quattro mura. Tutto ciò che abbiamo fatto è stato il meglio che potessimo realizzare con il personale e il tempo a disposizione. Sappiamo perfettamente che le prossime generazione di giochi PlayStation 3 saranno ancora meglio. Ciò che importa, al momento, è che guardando i forum c'è gente che ancora non è convinta che le nostre foto siano in real time. Da questo punto di vista, credo che stiamo chiaramente facendo qualcosa di buono".

Un lungo filmato in computer grafica scorre sullo sfondo mentre si navigano i menu di gioco, dipingendo una vivida immagine del festival di *Motor Storm* mentre si protrae nella notte. È un segno positivo per un titolo di lancio (più o meno, visto che è previsto per dicembre), perché denuncia una cura che raramente si riscontra nei titoli che accompagnano l'esordio di un nuovo sistema

POI

# LA FATTORIA DEGLI ANIMALI DI CARTA

## Giunti a maturazione Perfect Dark Zero e Kameo, un nuovo franchise germoglia negli studi Rare

Ci dovrebbero essere dei cigni da qualche parte nel quartier generale di Rare. L'ultima volta che li hanno visti erano al di là del campo da calcio, lungo una strada che dalla guardiola costeggia il lago per poi sfociare in una zona riservata alle feste di paese. Ma poco sorprendentemente, non se ne intravede alcuno: staranno dormendo o mangiando, nascosti chissà dove. Ciò che stupisce davvero è che **Lee Schuneman**, da 11 anni dipendente dello storico studio inglese nonché executive producer di *Viva Piñata*, non si sia mai avventurato tanto in là nel verde che circonda gli uffici in cui lavora.

Il senso di pace qui fuori è tale da far dimenticare la realtà. La tribù di impiegati Rare, composta da oltre 200 anime, sarà anche al centro di un vero e proprio paradiso rurale, ma i suoi ritmi lavorativi sono esattamente gli stessi del resto dell'industria. Il che significa che questa è un'escursione nell'ignoto tanto per **Videogiochi** quanto per i padroni di casa, e una volta dentro gli uffici gli argomenti di conversazione volgono verso Microsoft, network televisivi e codice, gli sguardi verso monitor e console.

Percependo il dispiacere di chi è intrappolato all'interno di uno scenario di tale bellezza, si scherza sull'idea di installare una camera oscura che rifletta il mondo esterno sulle pareti degli uffici. Ma, di nuovo, si dimentica la realtà: con *Viva Piñata* Rare ne sta già costruendo una.

Annunciato lo scorso marzo, questo gioco di scambi e giardinaggio riversa un arcobaleno di colori nella masseria Rare, attraverso ogni workstation, piattaforma di mixing e disegno su carta. Pensato per un pubblico giovane e dall'evidente potenziale di licensing, *Viva Piñata* è influenzato

MICROSOFT
RARE
GHILTERRA
NOVEMBRE

Quando piove su Piñata Island, i colori dell'isola sbiadiscono, ad eccezione di un'area illuminata che circonda il puntatore. Lo stesso effetto si verifica di notte, con l'ambiente avvolto da una tonalità bluastra, ma mai eccessivamente scura

tanto delle campagne del Warwickshire che circondano lo studio quanto dal retaggio di titoli come *Banjo-Kazooie* e *Conker's Bad Fur Day*. In molti l'hanno paragonato a *Harvest Moon*, *Animal Crossing*, *The Sims* e naturalmente *Pokémon*. Eppure, nonostante la serie TV da 26 episodi in produzione presso il network statunitense 4kids (box 'Cartoon network'), *Viva Piñata* è indubbiamente il titolo più personale di Rare dai tempi dei giochi Ultimate per 8bit.

"Abbiamo sempre voluto fosse un gioco in cui si potessero semplicemente osservare gli animali mentre si dedicano alle loro attività quotidiane", spiega il lead designer **Gregg Mayles**, "Un po' come guardare il proprio giardino da una finestra vera. Gli animali non faranno sempre la stessa cosa quando si alzeranno la mattina o quando andranno da un posto all'altro: quello è stato un obiettivo base. Volevamo che fosse come un acquario".

**Un acquario con** un ufficio postale, per essere precisi. Nato come gioco per cellulari nel 2002, prima di traslocare su Xbox e infine su Xbox 360, *Viva Piñata* ha sempre avuto due costanti: spazi delimitati e caselle postali. "Abbiamo cominciato sui cellulari basati su CE", ricorda **Will Bryan**, lead software engineer, "utilizzando ciò che aveva a disposizione Microsoft per il networking. L'idea di gioco si basava sullo scambio, quindi si prestava a quel tipo di piattaforma. Poi Microsoft ci ha contattati e ci ha detto: 'Volete dare un'occhiata a Xbox Live, dato che sarà disponibile fra un paio di mesi?'. E quella era già una piattaforma più adatta a noi".

"Quando il progetto ha preso vita, era tutto molto carino", dice **Ed Bryan**, lead artist di *Viva Piñata*. "Aveva quel genere di animali carini che potreste facilmente immaginare, che andavano semplicemente in giro. Molto giapponese, suppongo". Il concept artist **Ryan Stevenson** è concorde: "È stato un processo lento. Se vi mostrassimo gli artwork originali realizzati all'epoca, vedreste che sono molto diversi da quelli che abbiamo oggi. Dovevamo trovare un modo per rendere coerente il mondo di gioco, e così, studiando le diverse culture, siamo incappati nelle pignatte. Da lì in poi tutto è andato al suo posto".

"C'è stato un periodo in cui stavamo studiando i peluche o roba simile fatta con materiali molto soffici e vellutati", aggiunge Ed Bryan. "Poi siamo arrivati a questo. Per l'effetto carta crespa originale, Ryan disegnò le texture a mano, ancora presenti nel gioco. Eravamo su Xbox, quindi ci siamo sentiti dire [dai programmatori]: 'Ah, preferite la carta? Be' allora non possiamo farlo'.

"Quando tutti hanno saputo che stava per arrivare 360, dal momento che avevamo già fatto il salto dai telefoni mobili e sapevamo che Xbox si stava avvicinando alla fine del suo ciclo vitale, ci siamo detti: 'Aspettate un secondo. Se pazientiamo, possiamo fare molto di più. Altrimenti potremmo uscire come uno degli ultimi titoli per Xbox'". Stevenson aggiunge: "Era quasi come se il gioco avesse bisogno di 360 per giustificare il proprio stile visivo". "È vero", concorda Ed Bryan. "Adesso non c'è davvero nulla che possa impedirci di fare ciò che vogliamo".

E ciò che Rare vuole fare è chiaro sin dall'introduzione di *Viva Piñata*, dove un brano orchestrale alla *Kameo* (recentemente registrato dalla Filarmonica di Praga) fa da cornice sonora all'immagine di un pezzo di terreno brullo e incolto, recintato da una serie di montagne distanti. Il classico personaggio da tutorial, abbigliato con un melting pot di stili sudamericani, fornisce quindi il primo di tre strumenti: una pala consunta, ma sufficientemente forte da permettere di vangare il terreno o colpire all'occorrenza la fauna locale. Qualche colpo di badile ed ecco apparire i primi ciuffi di erba (di carta increspata, naturalmente), seguiti a ruota dalla prima creatura animale. Il Whirlm è un comune abitante del mondo di *Viva Piñata*, ma la sua natura curiosa lo spinge da subito contro i limiti del terreno, delineati da un rettangolo che si espande in funzione dei progressi del giocatore.

Come tutte le piñatas selvatiche, il Whirlm è rappresentato unicamente mediante sfumature di grigio ed è inizialmente molto sospettoso. Ma una volta soddisfatti i suoi bisogni (compito che, trattandosi di un tutorial, si limita a qualche colpo di pala per far crescere dell'erba al posto del terreno arido), ecco spuntare i colori e la bestia diventare più tenace. Ciò che segue, una volta riusciti a far crescere la prima carota, è abbastanza prevedibile: al giocatore vengono dati dei semi, attrezzi e un innaffiatoio con cui coltivare il giardino, una serie di obiettivi per avere sempre chiara la direzione da seguire, delle monete di cioccolato per delle successive visite al negozio e, come ultima ricompensa, pignatte. Tante pignatte. Il gioco propone 60 specie uniche da scoprire e acquisire, e il team stima che solo la metà

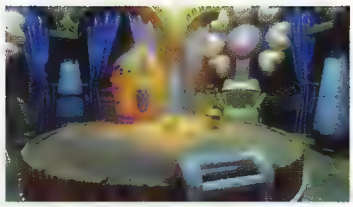
La carta crespa che avvolge gli animali è senza dubbio una delle peculiarità di questo titolo 360. "Non avremmo potuto realizzare una simile pelliccia [per tutti gli animali] su Xbox", dichiara Stevenson. "Avevamo persino pensato di far scegliere al giocatore il suo animale preferito e applicarla solo su quella creatura"

**"Se dovesse decidere di popolare il giardino semplicemente di pony, ci sarà sempre qualcosa da fare per divertirsi"**

I tre attrezzi forniti in principio al giocatore sono controllabili mediante D-pad e permettono di coltivare il terreno inizialmente brullo. La vanga può essere anche utilizzata per colpire una pignatta, facendola reagire o scappare, a seconda dell'indole della creatura

**GRANDI MAGAZZINI**

I negozi di *Viva Piñata* hanno il non facile compito di aggiungere pepe e varietà alla vita da contadino virtuale. La loro offerta pare ampia e originale: il General Store di Costolot è una sorta di mercatino dei prodotti da fattoria, dove comprare e vendere semi, verdure e attrezzi da giardino; Willy Builder costruisce cucce per le varie piñatas, mentre il Paper Pets di Miss Petula custodisce animali domestici non presenti allo stato brado, come cani e gatti; per una piccola somma, il Bart's Exchange permette di barattare i propri oggetti, mentre il padrone di Ivory Bargain è un commerciante particolarmente interessato alle monete di cioccolato e l'Arfur Inn permette di reclutare dei giardinieri aiutanti. Specializzati in cinque aree diverse (Weedling, Sprinkling, Watchling, Gatherling e Diggerling), gli aiutanti possono occuparsi i tutti i compiti di micromanagement che qualche utente potrebbe trovare eccessivamente tediosi. Infine, l'ufficio postale di Fanny Franker sarà il punto nevralgico dello scambio di merci online.



Quando le pignatte salgono di un livello sulla scala evolutiva, il jukebox sforna un pezzo fatto su misura per la specie in questione, con fonti d'ispirazione diverse come i Duran Duran, Benny Hill, 'Mars Attacks!' e la musica psichedelica degli anni '60

salterà fuori durante la prima, completa evoluzione del giardino e delle sue creature.

"Sapevamo fin dal principio che con un normale elenco di animali la gente avrebbe provato semplicemente ad arrivare alla fine del gioco il prima possibile", dice il producer **Justin Cook**. "Perciò abbiamo fatto in modo che se vi piace un certo tipo di pignatta, potrete specializzarvi su quella. Hanno tutte una manciata di segreti, come versioni alternative e cose che si possono fare. Perciò potete fermarvi a un particolare livello e semplicemente gustarvi l'esperienza allevando pony o conigli. Non fermeremo certo la gente che vuole arrivare fino in fondo, ma se un giorno doveste decidere di popolare il gradino semplicemente di pony, ci sarà sempre qualcosa da fare affinché possiate divertirvi con loro".

**È difficile non** apprezzare questa soluzione di design. Il sistema di livellamento si esprime sia in orizzontale (con l'allevamento degli animali) che in verticale (con la cura del giardino e delle sue piante), lasciando il giocatore libero di dettare il ritmo della propria esperienza. Tramite un menu a petali è possibile accedere alle informazioni personali di ogni animale, quali nome (definibile dall'utente) e data di nascita, nonché, cosa più importante, ai requisiti fondamentali per l'evoluzione di quella specie. Ad ostacolare quest'ultimo processo c'è però un mondo in cui praticamente nulla avviene in maniera arbitraria: persino l'invecchiamento delle pignatte può essere rallentato nel caso le si tenga costantemente felici.

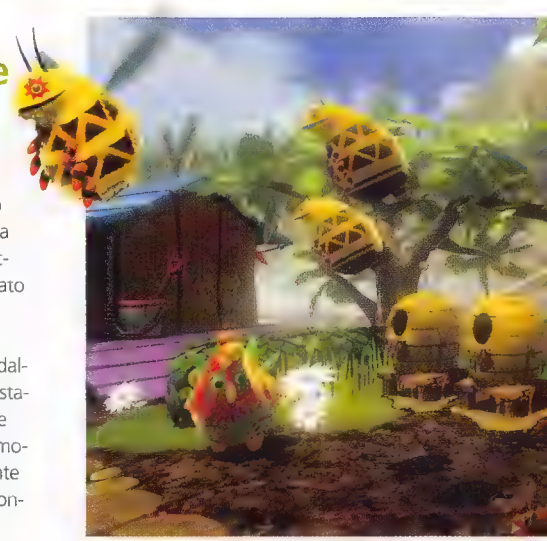
Ma l'esempio più eclatante di rapporto causa-effetto è sicuramente rappresentato dall'intervento umano scatenato dai differenti stati comportamentali degli animali. Il mietitore mascherato Dastardos esce dalla propria dimora (un tronco d'albero) per finire allegramente le pignatte sofferenti, mentre, suo diretto concorrente, il Dr. Patchingo arriva a bordo di un'ambulanza (un'auto in miniatura). Per rispondere all'inevitabile domanda: sì, le pignatte possono essere frantumate e le loro interiora di plastica sparse ai quattro venti. Eppure no, non muoiono mai. Quando una pignatta muore, perde la sua identità per poi rinascere nella foresta monocromatica.

Ma fidatevi, probabilmente non vorrete che questo accada. Stando ad un piccolo sondaggio realizzato presso gli studi Rare, le ragazze trovano le creature adorabili, i bambini affascinanti e gli uomini divertenti o, ad essere proprio onesti, insopportabili (lo schieramento maschile è spaccato in due). Che vi piacciano o meno, è innegabile che le pignatte rappresentino una sorta di ritorno al passato per Rare: sono personaggi esemplari nelle loro qualità umane e rinvigoriti dallo stile unico che da sempre contraddistingue lo studio inglese. Altrettanto si può dire per i nomi affibbiati agli animali di carta, che non mancheranno di provocare più di un mal di testa a chi avrà la (s)fortuna di occuparsi della localizzazione in italiano: non sarà infatti una passeggiata venire a patti con i giochi di parole dei Bunnycombs, Zumbugs, Syrupents, Sparrowmints e Twingersnaps (serpenti a due teste, nel caso ve lo steste chiedendo), e trovare dei nomi gradevoli come il loro aspetto.

## "La natura del gioco vede la gente conquistare le pignatte e desiderarne sempre di più"

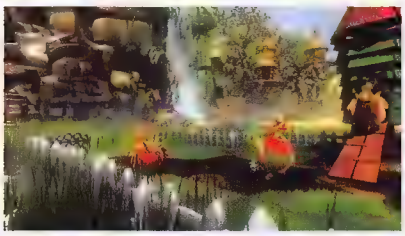
### LOVE STORY

**Solo due rappresentanti di ogni specie possono essere addomesticati, e affinché la specie possa moltiplicarsi, il giocatore deve ricorrere a quella che si potrebbe castamente definire 'ripopolazione dinamica'. Ogni razza ha la propria danza di corteggiamento, innescata dall'avvicinamento di due animali in circostanze particolari. Un minigioco arcade determina il risultato del loro incontro e in caso di successo una cicogna (sotto forma di pignatta, naturalmente) porta un uovo dal suo nido di montagna. Ogni danza ha un diverso tema musicale che, in virtù dell'integrazione di ogni strumento immaginabile, dal violino al theremin, innalza esponenzialmente il livello di caratterizzazione delle differenti pignatte. Man mano che la popolazione cresce, i limiti di tempo per i minigiochi 'di accoppiamento' diventano sempre più brevi, riducendo così eventuali problemi di sovraffollamento sull'isola.**



**Come si evince anche solo da una rapida occhiata, i disegni concettuali di Stevenson (sotto) delineano un gioco facilmente adattabile a una vasta gamma di piattaforme. Ma sebbene sia facile immaginare gli animali sia come sprite che come oggetti tridimensionali, l'aggiunta dell'effetto carta crespa dona a *Viva Piñata* un tocco unico e originale, qualcosa di cui Rare aveva assolutamente bisogno**

**"La natura del gioco fa sì che una volta accumulati un sacco di elementi nel giardino, si debba essere in grado di accedervi velocemente", dice Will Bryan, interrogato su eventuali difficoltà sorte per la mancanza di un hard disk nelle versioni Core di 360. "Deve stare tutto in memoria, perciò poter pescare da hard disk non ci avrebbe avvantaggiato comunque"**



"I modelli dei personaggi sono in realtà abbastanza modesti", rivela Ed Bryan, "ma per realizzare la pelliccia sono necessari 16 livelli supplementari di poligoni. Quando hai animali composti da 2.000 triangoli, dover moltiplicare quella cifra per 16 significa molto. Ma non c'è stato niente che non siamo riusciti a fare". **Brent Poynton**, ingegnere software, aggiunge: "La natura del gioco vede la gente accumulare pignatte e desiderarne sempre di più, pertanto è lì che si è annidata la sfida in termini di potenza e dove 360 è stato particolarmente utile".

L'ambiente delimitato è stato di qualche aiuto? Will Bryan pensa di no: "L'aspetto negativo è che mentre in un gioco formato da corridoi potete vedere solo un corridoio alla volta, qui potete arretrare fino a un estremo del giardino e vedere ogni cosa, il che significa dover riprodurre a video ogni elemento. Non si può lasciar fuori nulla".

"Ma poi i designer hanno stabilito che certi animali non vanno d'accordo con altri", aggiunge Stevenson, "perciò non abbiamo avuto il problema di mostrare tutte le creature animali nel giardino contemporaneamente".

Con un solo giardino a fare da ambiente di gioco (Rare aveva preso in considerazione la possibilità di inserirne diversi) e l'assenza di modalità multiplayer, è chiaro che sarà il gameplay emergente di *Viva Piñata* a determinarne l'eventuale successo. Ma per il momento non c'è motivo di essere pessimisti: le reazioni di pignatte, piante ed esseri umani ai comportamenti degli altri abitanti e agli eventi naturali lasciano intravedere un ecosistema convincente, con tanto di catena alimentare e condizioni meteorologiche parzialmente casuali. Così, durante un combattimento, le piñatas vicine si raduneranno per gustarsi la scena. In caso di morte (o frantumazione o reincarnazione, o come preferite descriverla), i dolci rilasciati verranno ingollati dagli altri animali. Se una creatura ha poco spazio per pascolare, questa finirà per ammalarsi, perdendo così di valore.

Al di là delle monete che finanziano il giardino, delle case che permettono agli animali di ripararsi e di 'divertirsi' (box 'Love Story'), degli accessori acquistabili e dei contratti stipulabili con gli aiutanti umani, l'unica valuta di *Viva Piñata* è rappresentata dalle pignatte stesse. Il loro valore su Live comincia a crescere dal momento in cui le si assegna una targhetta (un marchio unico e customizzabile che fuoriesce dalla loro pelliccia). Per come la vede Rare, se altrove la gente è disposta a combattere per ottenere Gamerpoint, lo sarà altrettanto qui, e non sorprende scoprire che il gioco proporrà un'ampia gamma di Achievement. Fino a cinque oggetti (pignatte comprese) potranno essere impacchettati presso l'ufficio postale del gioco e spediti elettronicamente a un amico

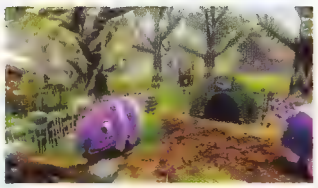
dotato di Live. E per chi non volesse spendere soldi, una serie di minigiochi online permetterà di organizzare sfide fra i propri cuccioli virtuali.

**La modalità online** più interessante è sicuramente quella che prevede il supporto di spettatori, grazie al quale è possibile invitare amici a visitare il proprio giardino e persino concedergli il privilegio di prendersene cura. Per quanto originale, la modalità è ben distante da quella pensata inizialmente da Rare, che prevedeva la creazione di un mondo persistente, con diversi giardini confinanti e la possibilità di rubare, o semplicemente spiare, le pignatte pascolanti al di là del proprio recinto. Magari l'implementazione di una simile caratteristica richiedeva un periodo di lavorazione supplementare eccessivo, o magari il suo valore ludico non era così significativo, fatto sta che forse arriverà in un possibile seguito, dice Rare, dopo che saranno stati resi disponibili tutti i contenuti scaricabili.

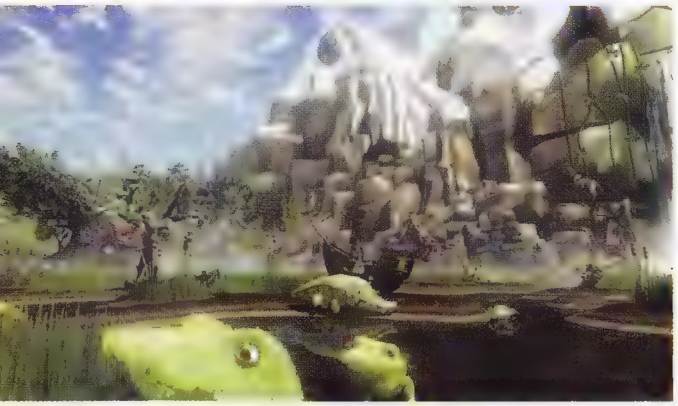
Viene spontaneo chiedere se Microsoft abbia imposto delle date precise per il rilascio di contenuti aggiuntivi. Schuneman risponde ridendo: "Ci proveranno, ma dobbiamo prendere le decisioni più giuste per il gioco. Non vogliamo arrivare a rilasciare schifezze". L'esperienza amministrativa che l'ha vista destinare parte della sua manovalanza alla creazione di contenuti per *PDZ* e *Kameo* ha senz'altro colpito Rare, ma non al punto da scoraggiare ulteriori sforzi in questo senso. Al contrario. "Il fatto è che abbiamo compiuto un tale sforzo per realizzare il gioco in sé", spiega Will Bryan, "che non portarlo avanti dopo il lancio sarebbe un po' come prendersi in giro. Il piano con i contenuti scaricabili non è quello di trattenere delle cose, ma di assicurarsi che le cose nuove si integrino alla perfezione. Non si tratta di aggiungere livelli extra: lo stesso giardino deve funzionare con qualsiasi cosa ci mettiamo dentro".

Il tutto presupponendo che la gente desideri effettivamente queste aggiunte. Per stessa ammissione del team, nei giorni successivi all'annuncio di *Viva Piñata* nessuno ha premuto il tasto 'Aggiorna' più volte di Rare stessa, e nessuno ha più familiarità con le correnti dell'opinione pubblica, per quanto accessorie possano essere. "Ciò che ho notato è che ci sono atteggiamenti molto diversi sui forum", dice Ed Bryan. "Qualcuno dice che il gioco fa schifo, mentre qualcun altro risponde: 'Ti sbagli. Ho dei bambini e loro ne andranno matti'. È una cosa molto interessante da osservare".

**"Qualcuno dice che fa schifo, mentre qualcun altro risponde: 'Ho dei bambini, e loro ne andranno matti'"**

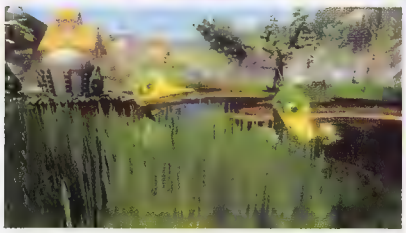


"Abbiamo cercato di fare in modo che non si vedano mai i caricamenti", dice Will Bryan. "Perciò quando entrate in una casa, lo schermo scomparirà per un istante e poi sarete lì. Ma ci siamo assicurati di tenere il più possibile in memoria, perciò dopo potrete tornare indietro immediatamente"



In senso orario a partire dalla foto qui sotto: il workshop di Rare costruito all'uopo, Brent Poynton (software engineer), Grant Kirkhope (senior musician) e Will Bryan (lead software engineer). Nella pagina successiva: Ryan Stevenson (concept artist) e Ed Bryan (lead artist). Gli altri elementi chiave del team sono Gregg Mayles (lead designer), Justin Cook (designer), Simon Farmer (production director) e Lee Schuneman (executive producer)

Il giardino custodisce un numero sufficiente di agenti naturali per coinvolgere i giocatori a lungo, ma Rare sta considerando l'ipotesi di inserire contenuti scaricabili e un non meglio precisato supporto per Live Anywhere



CARTOON NETWORK

Il team è preoccupato che la gente possa fare paragoni inopportuni con i *Pokémon* di Nintendo? "Non credo ci possa essere quel tipo di fraintendimento", dice Stevenson. "Più che altro la gente può fraintendere il gioco. Sui forum ci sono un sacco di persone annoiate, eppure non fanno che chiedere *Halo 5* o roba simile. Se questo è il vostro atteggiamento, be', *Viva Piñata* non fa per voi. Ci sono molti altri titoli in giro".

Un'affermazione che sollecita l'interrogativo fondamentale alla base di *Viva Piñata*: ma per chi è pensato il gioco? Microsoft è fortemente orientata verso la fascia d'età fra i 20 e 30 anni e, nonostante l'ovvio desiderio di avere una solida presenza nel mercato infantile, lo stesso brand 360 sembra costruito per un pubblico maturo. Possibile che Rare sia così ansiosa di andare controcorrente? "Da qualche parte bisogna pur cominciare", dice Cook, "soprattutto se si vuole raggiungere un nuovo pubblico. Abbiamo deciso di fare un gioco che possa piacere a quella gente che al momento non sta comprando 360. E stiamo scoprendo un sacco di persone entusiaste di trovare un gioco che non sia su licenza cinematografica. Volevamo qualcosa di qualità e che potesse essere apprezzata da chiunque".

Forse non molti presterebbero attenzione alla serie TV di *Viva Piñata* (foto sopra) se non fosse realizzata dalla stessa società che ha portato Pokémon sui televisori del mondo occidentale. Rare non è comunque nuova a una collaborazione con il network statunitense 4kids, avendoci già lavorato su richiesta, ironicamente, di Nintendo. Ciononostante nessuno in Rare sembra troppo sicuro di come sia nata l'idea di una serie animata sul gioco.

"Questa è davvero bella", dice Cook, ridendo. "Credo che ce l'abbia semplicemente detto Microsoft un giorno", ricorda Mayles. "Hanno detto: 'Ah, a proposito, adesso dovrete fare anche una serie TV'. Non avevo mai sentito 4kids prima di allora e non avevo idea che fossero così famosi".

"A dire il vero avevamo già collaborato con loro prima", aggiunge Farmer, "ma mai per qualcosa di così grosso. Nintendo aveva un accordo con loro prima dell'acquisizione di Microsoft e 4kids aveva esercitato un'opzione per cose come *Perfect Dark*. Perciò ci avevamo già parlato, ma solo coi dirigenti, e mai a un livello creativo".

Chi ha già una certa dimestichezza con Pokémon, in particolar modo con l'emblematico Pikachu, non sarà sorpreso nell'apprendere dell'assenza dei protagonisti della serie TV dal gioco di Rare, dove saranno invece rappresentate solo le loro specie. È utile anche fare chiarezza sull'origine dei personaggi, data una certa confusione sull'argomento in passato: la creazione delle pignatte è interamente opera di Rare, dagli schizzi su carta al loro modo di parlare (un'altra caratteristica presente solo nella serie TV e non nel videogioco).

"Quando abbiamo deciso che avremmo fatto una serie animata", dice Mayles, "abbiamo portato avanti un sondaggio all'interno dello studio per vedere quali fossero i personaggi preferiti di ognuno. Davvero, è stato tutto molto semplice. Alla fine abbiamo ottenuto quattro personaggi, che abbiamo passato a 4kids".

"Quando il tutto è partito", ricorda Ed Bryan, "i contenuti principali, almeno per quanto riguarda gli animali, erano già nel gioco. Perciò gli abbiamo passato i modelli, e solo quelli. Avevano alcune animazioni, ma solo come riferimenti: per gli animali, gli alberi, le piante, tutto quanto. La casa di produzione [la canadese Bardel Entertainment] li ha praticamente ricostruiti e fatti parlare: tutta roba che noi non sapevamo servisse. Se volevamo utilizzare il loro materiale, potevamo semplicemente chiedergli di mandarcelo. Questo aspetto della collaborazione ha funzionato egregiamente". Volete un esempio concreto? Date un'occhiata alla confezione del gioco, che presenta i modelli realizzati da 4kids e non quelli di Rare. "Ci rimandano un sacco di schizzi", aggiunge Stevenson, "per esempio quando vogliono fare dei cambiamenti. È un processo molto organico e bilaterale".

La serie (almeno a giudicare dall'episodio in cui l'Horstacio Hudson affronta una dura competizione in un evento sulla Piñata Island) è in controtendenza nel panorama attuale dei cartoni animati, rifiutandosi di puntare alla conquista di bambini e adulti insieme, mirando piuttosto al solo pubblico di giovanissimi. Molti sono i trucchi presi in prestito da Pokémon, come l'idea di suggerire agli spettatori i segreti nascosti nel gioco: seguendo l'episodio in questione, ad esempio, si scopre che rimpinzando un Horstacio di dolci, questo si trasformerà in uno Zumbug. Difficile invece trovare qualsivoglia insegnamento etico, anche se il resto della serie potrà ovviamente differire sotto quest'aspetto: per aiutare Hudson a vincere, gli amici Fergy Fudgehog e Frankin Fizzybear imbrogliano il suo avversario al punto da farlo squalificare dalla gara.

Al centro di Piñata Island trova posto un'enorme fabbrica, il cui ruolo nella storia del gioco è fondamentale: è lì che vengono costruite le pignatte, prima che crescano nel verde e vengano infine spedite ai bambini di tutto il mondo per le loro feste. Quando Rare deve spiegare se ci siano stati problemi nel sincronizzare gioco e serie TV, la fabbrica è il primo esempio citato dagli sviluppatori. "È stato probabilmente il problema più rilevante", spiega Ed Bryan, "in parte perché dovevamo ancora realizzarla. Con gli animali è stato molto facile: 'Eccoli, sono pronti e sono così'". "C'è anche il fatto che il cartone si svolge su un lato dell'isola", aggiunge Stevenson, "mentre il nostro giardino è sull'altro".

Quindi Rare non si è mai vista costretta a tenere a freno 4kids? "Non credo sia mai successo", dice Ed Bryan. "Vediamo tutto l'artwork preliminare, pertanto non può capitare che loro realizzino qualcosa che a noi poi non piace. La maggior parte delle cose che hanno aggiunto erano in qualche modo collegate al gioco, ma a volte vengono da noi con una casa e ci dicono: 'Cosa ne pensate?'. E noi diciamo semplicemente: "Be', no. La casa dev'essere così perché deve funzionare in questo modo nel gioco'.

"Nessuno di noi ha mai realizzato qualcosa legata a una serie TV ed è facile sottovalutare quanto lavoro richieda. Ci vengono mandate sceneggiature ogni settimana, e vanno tutte controllate, e lo stesso vale per il materiale grafico".

Lo studio viene informato circa eventuali piani di merchandising non digitale, come libri o giocattoli? "Sì e no", risponde il production director **Simon Farmer**. "Quello spetta al reparto marketing. Abbiamo l'ultima parola su ciò che fanno, ma non sono ancora arrivati al punto di decidere dove indirizzare il merchandising della serie".

"Ovviamente bisogna tenere presente che questa è una serie nuova per loro", aggiunge Will Bryan, "e l'ultima cosa che vogliono è esagerare e sacrificare la propria integrità".

**"Nessuno di noi ha mai realizzato qualcosa legata a una serie TV ed è facile sottovalutare quanto lavoro richieda"**

CITY HUNTER

## Dave Jones è stato l'artefice di GTA e del genere che ne è scaturito. Sarà forse il suo nuovo titolo, Crackdown, quello che riuscirà a reinventarlo?

I clori di GTA si sono sviluppati al punto che classificarli come cali sta diventando problematico. Nessun gioco potrà mai cominciare pienamente i dichi di una città "viva e pulsante", ma si mobilitarne cominciando a comprendere i principi e la complessità che in origine questa versazionalissima definizione intendeva veicolare. Giochi come *Destroy All Humans!*, *Mercenari* e *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* sono riusciti a produrre mondi convincenti e ad offrire una personale interpretazione dello stile di gioco a base di auto e architetti che ha contribuito a sfruttare il potenziale delle avventure in 3D di GTA. Ricentemente, titoli come *Scarface* e *Just Cause* hanno contribuito in questa direzione, migliorando la tecnologia e l'approccio con la propria testa, in una progressione che non è una tanto di eliminare lo stesso di GTA: San Andreas, ma di rigenerarlo al contempo.

Ma c'è un problema. Questi giochi sono infiniti e ricchi di dettagli, concepiti per essere esplorati attraverso una variabile gamma di veicoli, infusi di vita e caratterizzati da combattimenti vigorosi e spettacolari.

TITOLO: **CRACKDOWN**
SISTEMA: **360**
PRODUTTORE: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
SVILUPPATORE: **REAL TIME WORLDS**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **NOVEMBRE**

Come da tradizione, energia e armatura si rigenerano col tempo, ma la seconda deve essere completamente ripristinata perché anche la prima possa ricaricarsi. Non è ancora chiaro come upgrade energetici, sempre ammesso che ci siano, si integreranno nel penta-sistema di abilità potenziabili.

[illegible] Ultimate Spider-Man [illegible] Destroy All Humans! [illegible] Full Auto e Saints Row [illegible]

[illegible] tecnologica minaccia di sopprimere il gameplay, sebbene sia probabilmente destinato ad affievolirsi col progredire del genere.

**Ma cosa riserva** il futuro? *Crackdown* potrebbe avere la risposta, ma è una risposta che, incredibilmente, verte sull'eliminazione piuttosto che sull'aggiunta. Non c'è una storia, il che implica l'istantanea rinuncia alle velleità solitamente ostentate dai titoli free-roaming. Esiste però uno scenario: in un futuro prossimo venturo, il giocatore è chiamato a soffocare il crimine che spadroneggia per le strade di un'immaginaria Pacific City. Non si è chiamati a conquistare il mondo, ma a restituirlo alle persone oneste. Nei panni di un Agente al soldo dell'Agency, l'organizzazione deputata alla tutela della legalità il cui quartier generale è un chilometrico grattacielo situato al centro del mondo di gioco, l'obiettivo ultimo consiste nell'eliminazione di 21 capi banda, ciascuno alla testa di un feudo del male all'interno della città. Da questo scenario deriva una seconda omissione: non esistono missioni a catena. I boss possono essere affrontati nell'ordine desiderato dal momento che ciascuno di loro è presente a Pacific City dal momento in cui vi si mette piede. Niente è off-limits, non c'è nulla che si attivi in seguito allo scioglimento di specifici nodi narrativi. Ogni teppista e delinquente che abbia un ruolo nella propria impresa è sul posto sin dal principio. Esiste comunque una gerarchia. Pacific City consta di tre isole, ciascuna abitata da una sua organizzazione criminale con al vertice il rispettivo boss, a sua volta appoggiato da sei subalterni, o vice, per un totale quindi di 21 bersagli da abbattere. Naturalmente, i boss sono protetti da eccezionali misure difensive nella forma di barricate e stanze gremite di soldati dalla granata facile. Esiste tuttavia un modo per logorarle senza tentare innumerevoli attacchi frontali dall'esito quasi certamente infelice.

**In un futuro prossimo venturo, il giocatore è chiamato non a conquistare il mondo, ma a restituirlo alle persone oneste**

**Ciascun vice si** occupa di un aspetto specifico dell'organizzazione criminale di cui fa parte. La 'prima' isola, o perlomeno quella più semplice da ripulire, è infestata dai Los Muerto, una gang di strada il cui logo non sfigurerebbe disegnato con lo spray sui muri di San Andreas. Uno dei vice di Los Muerto è una 'sporca battona' il cui nightclub funge da copertura per la sua attività di reclutatrice, adescando uomini da mettere al servizio della banda. Messa fuori gioco lei, l'esercito di guardie del corpo al

## TWO-GETHER

Le dimensioni del mondo di *Crackdown* non sono fortunatamente da record, circostanza che potrebbe spiegare la presenza di una modalità che farà schizzare il gioco in cima alla lista dei più desiderati da una categoria di utenti spesso trascurata: quella amante del gioco cooperativo. Due persone possono incontrarsi in un punto a scelta dell'host entro i confini di Pacific City. Ciascuno può decidere di andare per la sua strada, di collaborare per portare a termine progetti comuni o eluderli, o ancora intrattenersi in deathmatch improvvisati. Come omaggio alla cooperazione, due nerboruti Agenti possono stringersi in macchina o, ancora meglio, uno fare surf sul tettuccio di un'auto con l'altro alla guida. Utenti Live in cerca di partner possono lasciare un certo numero di inviti online: richiedere giocatori taciturni o loquaci, per esempio, o un volontario che assuma un ruolo specifico, come quello del cecchino.

Crackdown tiene in conto della stima del giocatore per la quantità di tempo sufficiente a consentirgli di pianificare le sue azioni e di agire, e dedicarsi alla duplice missione. Ciò significa una dedizione piena, libera e non sempre frenetica di prendere decisioni della traiettoria delle granate? Esplosivi sparati dunque sempre? Il mondo.

sembra del boss locale non sarà altrettanto nutrito, e si ripopolerà più lentamente se il giocatore ne abbatte un certo numero durante un assalto fallito. Un faro è la dimora di un trafficante di armi il cui ruolo è rifornire la famiglia di munizioni. Senza di lui, i Los Muerte non possono vomitare la stessa quantità di proiettili contro chi osasse mettere piede nella tana del boss. Similmente, un altro vice si occupa dei mezzi di trasporto servendosi di una rimessa, mentre un quarto si annida in un complesso sportivo assicurando il buon livello atletico dei militanti. L'abbattimento di ciascuno dei sei luogotenenti equivale un po' a mutilare di volta in volta il corpo dell'organizzazione, indebolendo le risorse del boss che la dirige. La sua eliminazione risulterà di conseguenza più semplice e, man mano che viene riportato l'ordine su un'isola, lo sforzo compiuto si riflette anche per le strade sgangherate e sommerse di rifiuti di Pacific City, che diventano progressivamente più pulite e vivibili. La seconda e la terza isola ospitano rispettivamente i The Volk (un'organizzazione militare con accesso agli APC e ad un flusso costante di nuove reclute grazie al racket dell'immigrazione attivo nella zona portuale) e gli Shai Gen, una fazione in possesso di tecnologie avanzate che rappresenta la sfida più impegnativa delle tre.

**Questa gerarchia è** stata scelta anche per un'altra ragione fondamentale. Nel corso dell'avventura, l'Agente migliora di continuo con l'esperienza diretta. Cinque diversi tipi di abilità possono essere potenziati ed è il giocatore a scegliere quando e in cosa specializzarsi tra agilità, forza, esplosivi, armi e guida. Ogni specialità si sviluppa lungo cinque stadi di upgrade ed evolve, ad eccezione dell'agilità, sbarazzandosi dei criminali nella maniera suggerita dal nome di ciascuna.

L'agilità si perde invece dall'accoglimento di icone verdi sparse per l'area di gioco. Sono 600 in tutto, ciascuna collocata in un luogo tale da mettere alla prova la propria abilità nell'arrampicarsi sui tetti. La crescita dell'agilità è la chiave per eseguire enormi salti e accelerazioni in stile Hulk, consentendo al giocatore di sfruttare al massimo l'estensione verticale degli ambienti di *Crackdown*. Tutti gli edifici possono essere, in qualche modo, scalati: ogni struttura propone una sorta di puzzle a base di piattaforme per cui raggiungere un tetto partendo dalla strada può richiedere azioni intermedie come appendersi a finestre e cartelloni.

Una forza accresciuta permette di spostare le macchine a calci, sollevarle sulla testa e scagliarle a distanze sovrumane. Questo, combinato ad un eccellente sistema di lock-on, consente di seminare distruzione dalla distanza o di lanciare un'autocisterna oltre una barricata per farla poi esplodere con una granata a seguire. L'abilità con gli esplosivi si commenta da sola, ma le deflagrazioni prodotte da granate e razzi crescono fino a diventare immensi funghi di fiamme dalla incommensurabile portata distruttiva. L'approccio di *Crackdown* alle esplosioni è decisamente energetico. I veicoli ruzzolano via lasciando dietro di sé pneumatici e portiere che possono essere raccolti, lanciati o impiegati come scudo. Detonazioni secondarie generano onde d'urto che investono i veicoli nelle vicinanze, e non è da escludere la consegna di un Darwin Award per chi sarà vittima del caos generato dalla sua stessa mano. Poter interagire con qualsiasi elemento presente entro l'orizzonte visivo è un aspetto liberatorio del motore di *Crackdown*, consentendo di attuare strategie a lungo raggio senza essere limitati a una manciata di nemici rigeneranti nelle vicinanze e ad ammucchiate di veicoli in prossimità.

La Agency Tower occupa una posizione centrale in *Crackdown* (in tutti i sensi), ed è anche uno degli edifici più alti del gioco. Scalarlo costituisce una delle sfide facoltative, e per giungere sulla guglia in cima è necessario prodursi in salti precisi al millimetro. Se qualcosa va storto, una piscina alla base funge da salvavita

## SUPPORTO LIVE

*Crackdown* ricrea con successo la mania per le statistiche di *GTA* e per i minigiochi inventati dal giocatore che sbocciano nei mondi di Rockstar North (la più lunga catena di esplosioni, il maggior numero di sollevamenti in un minuto, il più alto grado di criminalità raggiunto, etc.) e la trasporta nel mondo degli Achievement e delle Leaderboard. Ogni qual volta ci si avvicini al conseguimento di un Achievement (e potrebbero esserne più della quota massima di 50, fermo restando il consenso di Microsoft nell'aggirare il limite), un promemoria compare su schermo per ricordare al giocatore i traguardi a portata di mano. Una volta sbloccato uno degli Achievement si accede alla Leaderboard, con aggiornamenti in tempo reale che informano se qualcuno nella propria lista amici ha superato il risultato conseguito. In questo caso la notizia viene beffardamente spubblicata anche sui cartelloni elettronici della città mentre si gioca.

L'armonia dei comandi di Agente [illegible] una volta imparata la guida, [illegible] abilità necessaria di affrontare [illegible] anche con la forza. L'Agente [illegible] particolare tipo speciale [illegible] di trasporto [illegible] e un [illegible] Col progredire [illegible] abilità nel gioco [illegible] a [illegible] il [illegible] in [illegible] e [illegible] [illegible] informazioni dal modello base [illegible] più potente e [illegible]. La macchina [illegible] ad esempio, si trasforma in una vettura più lunga e [illegible] alla [illegible]. Ciascuna dei sei veicoli si presta ad un preciso utilizzo: le auto sportive diventano bagli ad alta velocità in grado di schiacciare e ribaltare le altre vetture per farsi strada in mezzo al traffico, con in più una mitragliatrice montata sul lato parte anteriore. I fuoristrada consentono di viaggiare su ogni superficie e sono [illegible]

[illegible] Tanto [illegible] Infine, [illegible] [illegible] la [illegible] di *GTA4*, a [illegible] i canali di sicurezza che [illegible] i [illegible] possibili del [illegible] di un criminale.

**Resta infine l'abilità** con le armi. Sostituite a Nanito, [illegible] dietro è possibile [illegible] in grado per [illegible] di raggiungere. Ma a differenza di [illegible] testicolare di Tony Montana, lo [illegible] di Crackdown è ben più [illegible], arrivando a [illegible] di fuoco alla [illegible] energetica del bersaglio, [illegible] l'ultimo punto vi [illegible] a cadere il proiettile. Ma non è tutto. Lo stesso sistema è ingegnosamente applicato ai veicoli, sbloccando finalmente il potenziale racchiuso nella facoltà di sparare al serbatoio introdotta in San Andreas. Dopo aver agganciato un'auto o un camion, basta tenere lo stick destro inclinato verso il basso per sparare alle ruote, o verso l'alto per puntare al serbatoio (purché ci si trovi sul lato giusto), il che significa la possibilità di arrestare veicoli di passaggio ad alta velocità in perfetto stile action-movie, senza bisogno di prendere la mira 'manualmente'. In breve, il giocatore sceglie cosa deve essere colpito e come, il gioco fa il resto. L'intenzione è chiaramente quella di dar corso a combattimenti rapidi e spettacolari, nonché di sostenere l'esercito di assalitori che la criminalità ha intenzione di mandare contro il protagonista. Lo stesso dicasi per le strade, dove il numero di pedoni ha dovuto subire una riduzione rispetto a quello che il motore di gioco avrebbe potuto gestire, semplicemente perché la folla di passanti era così densa da rendere impossibile agire senza provocare troppi danni collaterali. Una restrizione che deve essere osservata nel rispetto della legge (vedi box 'Buona condotta').

Un Agente con un livello di agilità pienamente sviluppato è in grado di adottare una condotta da supereroe, saltando e correndo con la sicurezza, se non con la grazia acrobatica, di un free runner. Un livello di agilità massimo consente anche di sopravvivere a cadute da altezze vertiginose, proprio come un personaggio di fantasia dei più celebrati comic a stelle e strisce

**Le ondate di** nemici nelle aggressioni presenti nella versione provvisoria sollevano un problema per chi è chiamato a scendere un'anteprima. Sebbene *Crackdown* sembri completo nelle caratteristiche, la sua distribuzione virale è attualmente importata su 'Kaos' e dà pertanto origine ad un implacabile sbarramento di membri delle gang, tutori della legge (pacificatori al soldo dell'Agency che attaccano indistintamente criminali e Agenti) e squadroni della morte impiegati dalle gang per abbattere la minaccia del super-poliziotto che il giocatore rappresenta. Per di più, teppisti eccessivamente irascibili sparano a vista anche se ci limita ad andare tranquillamente a spasso per le strade. Per questo motivo è impossibile abbozzare una valutazione del bilanciamento della difficoltà, un aspetto ovviamente cruciale. Sebbene si tratti di un gioco che ha già dimostrato di saper pensare sia in grande che in piccolo (vedi box 'Supporto Live'), la qualità di ciò che c'è nel mezzo non può essere ancora appurata. Anche se ciascuno dei 21 confronti è stato messo in piedi con in mente una molteplicità di approcci possibili da ogni genere di angolazione, non c'è modo di saggiare con quanta fluidità il giocatore potrà improvvisare per giungere alla vittoria.

Quel che è certo è che Real Time Worlds ha creato una città plausibile, gradevole e ricca di personalità, davvero 'viva e pulsante' come amano vanamente definirsi quelle offerte altrove. Ed è stata portata in vita con perizia tecnica e abile direzione artistica; il suo look fumettoso e dai tratti profondi coniuga la chiarezza del cel-shading con un livello di dettaglio spesso latitante in analoghi mondi cartoon. È stata inoltre imbottita di armi, auto e persone, ma si è anche cercato di chiedere al giocatore qualcosa che valga la pena fare, tentando nel contempo di esplorare il potenziale inespresso della cooperazione (vedi box 'Two-gether'). E la decisione di risparmiare al pubblico una trama fatta di trite banalità, puntando invece su una schietta e movimentata lotta per la giustizia, è una mossa che aiuta a rimettere in gioco il cosiddetto sandbox gaming. Il vero problema consiste ora nel trovare la ricetta che possa rendere giustizia ai tanti ingredienti in fermento, un processo di rifinitura che probabilmente darà tanti grattacapi ai designer quante saranno le sensazioni di smarrimento provate dai giocatori nel muovere i primi passi in Pacific City.

**Se lo stile 'libero' incarnato dai GTA in 3D sta davvero crescendo, allora Crackdown sarà forse il primo a festeggiarne il raggiungimento della maggiore età**

Se lo stile 'libero' incarnato dai *GTA* in 3D sta davvero crescendo, allora *Crackdown* sarà forse il primo a festeggiarne il raggiungimento della maggiore età. La speranza è che non venga travolto dalla battaglia che si appresta ad esplodere questo Natale (con due nuove console in arrivo sul mercato assieme al principale titolo Microsoft per 360, *Gears of War*) o dimenticato agli inizi del prossimo anno, quando l'hype per *Halo 3* e *GTA IV* comincerà a montare. Perché se *Crackdown* dovesse rispettare le premesse, una simile svista sarebbe tanto umiliante e deprimente quanto una qualsiasi missione di consegna della pizza.

## BUONA CONDOTTA

Come in *Scarface*, anche in *Crackdown* vige un sistema morale che penalizza gli Agenti macchiatisi del gratuito sterminio di innocenti attraverso l'aggressiva presenza della polizia. Ma, a differenza dell'assoluto divieto alla violenza innecessaria imposto in *Scarface*, *Crackdown* consente di eliminare liberamente chiunque. Il perpetrato sterminio di passanti spinge l'Agenzia a marchiare il colpevole come Agente 'malfunzionante'. Unità per il mantenimento della quiete verranno inviate per abbattere il giocatore, mentre il sistema di potenziamenti bloccato come misura punitiva per la cattiva condotta. Si tratta dunque di una moralità che premia uno stile di gioco abile e assennato: suggerisce di applicare le manovre più sconsiderate in zone a basso rischio per la popolazione, ma è disposto a condonare le malefatte compiute in cambio di un pompo [illegible]

*Crackdown* include un'ampia gamma di suoni e chiacchiericcio di città. Un tocco di classe, sebbene possa venire a noia, è il verso della gallina con cui i gangster sbeffeggiano chi si ritira dalla lotta. La speranza è che RTW non ne abbia abusato

PRE ORDERS

HYPE

R&D COSTS

£100
£200
£300
£400
£500
UNIT PRICE

16 BIT
32 BIT
64 BIT
128 BIT
SUPER COMPUTER
PROCESSING POWER

500K
1000K
1500K
2000K
2500K
UNITS

OFFENSIVE
BLAND
PRETENTIOUS
NAIVE
MARKETING CAMPAIGN

PLATFORMER
RACER
FPS
BEAT 'EM UP
KILLER APP

ON
OFF
EUROPE
ON
OFF
JAPAN
ON
OFF
USA

ANNOUNCE SPECS

DEPLOY CELEBRITY

MOCK COMPETITORS
COURT CONTROVERSY

# ALL SYSTEMS GO

**RAPINE, CRIMINI ORGANIZZATI E TENTATI SUICIDI: I LANCI DELLE CONSOLE HANNO STORIE MOVIMENTATE. MA UNA VOLTA CHE LA FOLLA SI È DISPERSA, QUANTO È GRANDE IL LORO IMPATTO SULLA VITA DELLA CONSOLE?**

In certe occasioni, le voci distinte di cui è fatta la comunità di videogiocatori su internet si uniscono. *Half-Life 2* ha visto tutti stringersi in trepidante attesa. Wii ha visto tutti contagiati da un'ambigua ilarità. E agli inizi di settembre, al centro dell'attenzione c'era Sony. Cresciuta nel corso dei mesi, l'opinione si confermava d'improvviso unanime: PlayStation, la superpotenza del videogioco per due generazioni hardware consecutive, era in grossi guai.

Gli indizi quadravano. Voci relative agli enormi costi di produzione circolavano da mesi. L'assenza di dettagli concreti sul servizio online era preoccupante, così come le emergenti indiscrezioni sul rendimento della tecnologia Blu-ray. Un'intervista con Kaz Hirai, presidente di SCEA, aveva rivelato che alla fine di agosto Sony doveva ancora avviare la produzione della console. E alla fine, il 6 settembre, è arrivato l'annuncio del posticipo del lancio europeo a marzo 2007.

Questi problemi fanno capire una cosa: il lancio di PS3 sarà quello analizzato più attentamente nella storia dei videogiochi. Interpretati all'infinito nel migliore dei casi, i lanci hardware sono oggi studiati come le foglie del tè in una seduta tasseografica in cerca di segni rivelatori sul futuro della console. Alimentano indiscrezioni, creano miti e trasformano giocatori comuni in esperti.

Il lancio di una console rappresenta un po' la sua nascita, analogia valida ancor più se si pensa agli affanni dei partecipanti e all'imbarazzo di chiunque sia costretto a guardare. Esempi recenti sono certamente stati intensi ed elaborati. Il primo tentativo di Microsoft tinse di verde Times Square, venditori di ciambelle e hotdog inclusi. Nei giochi di lancio, la gente si mette in fila, si accampa all'addiaccio, e persino (come nel caso di Seamus Blackley) si fidanza ufficialmente. Il lancio di N64 fu un tale evento mediatico che troupe televisive furono inviate a filmare i pacchi mentre venivano caricati sull'aero, un simbolo dell'eccitazione così astratto che la febbre dei fan che ha giustificato una copertura del genere doveva aver toccato temperature incandescenti.

## IL PREZZO È GIUSTO

**Tra tutti i problemi di PS3, quello del prezzo minimo di 500€ è forse il più criticato, sebbene sia improbabile che la console possa patire lo stesso destino di 3DO, annegato sotto il peso di un prezzo d'esordio di 699$. Stabilire il valore commerciale di una console è sempre stata una faccenda delicata. Il costo inferiore di 100$ dell'originale PlayStation rispetto a Saturn venne visto come un fattore determinante del suo successo iniziale, e gli affrettati tagli di prezzo di GameCube prima del lancio europeo vennero da molti letti come manifestazioni di panico. Ridurre il prezzo poco dopo l'uscita è però un affare ancor più complicato, come ha scoperto Microsoft quando Xbox calò da 479€ a 299€ ad un mese dal debutto europeo. Al fine di placare le ire degli early adopter, vennero spediti pacchi di 'ringraziamento', contenenti due giochi e un controller extra.**

Dalla conquista giapponese di SNES, scene di partecipazione di massa sono diventate uno spettacolo usuale dei lanci hardware. PS2 andò ancora oltre, come si conviene a un sistema next-gen, sfiorando la sommossa

Il debutto giapponese di PS2 si distingue come l'incursione più instabile del videogioco tra gli eventi mediatici globali. Il 4 marzo 2000 la folla invase il quartiere di Akihabara a Tokyo. I cieli erano intasati dagli elicotteri dei telegiornali, la polizia ricevette numerose segnalazioni di furti e si registrò almeno un'aggressione. Infine, un uomo tentò il suicidio saltando da un edificio dopo aver appreso che la sua prenotazione non poteva essere evasa. Sebbene il disperato sia sopravvissuto, quel giorno è passato alla storia come una scabrosa combinazione tra un regio funerale e l'incidente a Raccoon City. Il bilancio si chiuse con 980.000 console vendute in appena 48 ore.

Similmente, il lancio di 360 lo scorso anno, alla luce di una commercializzazione mondiale quasi simultanea, potrebbe considerasi un successo, anche se chi ha trascorso il Natale a mani vuote potrebbe non essere d'accordo. L'introduzione di un hardware è il momento in cui le visioni originarie elaborate in mesi di pianificazione incontrano la dura realtà delle carenze di produzione e dei congestionamenti nel trasporto. È quando i sogni si intersecano violentemente con il mondo reale. Ma è anche un'occasione per vivere il videogioco all'apice dell'euforia, nonché per intravedere gli alti e i bassi in agguato dietro plastica e cavi. I lanci continuano a crescere in dimensioni e non scompariranno ancora per un bel po', ma ciò che resta da capire è quanto siano importanti. Possono davvero essere visti come un'indicazione della prospettiva di vita di una console? Quali elementi fanno la differenza tra successo e fallimento? Ma soprattutto, c'è mai stato un lancio che sia andato secondo i piani?

**Agli albori del** videogioco, le console non venivano 'lanciate', ma semplicemente apparivano sugli scaffali da un giorno all'altro. Per i consumatori era un po' come svegliarsi e scoprire una nevicata imprevista. Per chi, invece, quegli strani pionieri li fabbricava, lo sforzo maggiore consisteva innanzitutto nel convincere i rivenditori a prenderli in negozio. Una volta che Sears o K-Mart acconsentivano, la console veniva messa in esposizione e lasciata a se stessa. La pubblicità era poca o nulla: se c'è mai stato qualcuno al mondo che attendesse con trepidazione Fairchild Channel F, è probabile che uno dei suoi genitori lavorasse proprio per Fairchild.

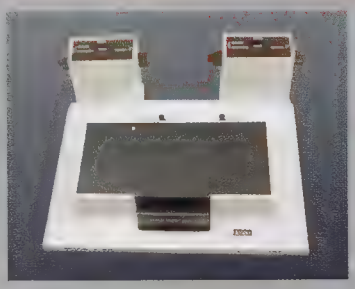
Nintendo, com'è tipico, fu la prima innovatrice del lancio di una console. Nell'estate del 1985, il Famicom, già affermato con successo in Giappone, si preparava a

Ottenere una PS2 il giorno del lancio (nella foto due acquirenti ad Akihabara) era una cosa, riuscire a tornare a casa senza farsela rubare un'altra. Almeno secondo la stampa, fin troppo propensa a riportare notizie simili

**L'INTRODUZIONE DI UN HARDWARE È IL MOMENTO IN CUI LE VISIONI INCONTRANO LA DURA REALTÀ DELLE CARENZE DI PRODUZIONE E DEI CONGESTIONAMENTI**

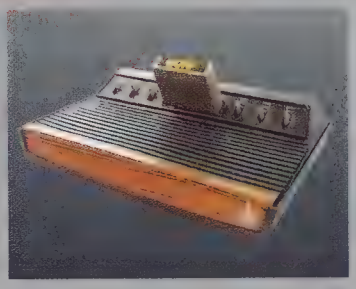
## 30 ANNI DI LANCI

**IL DOVE, IL COME, IL QUANTO E IL CON COSA DI UN ELENCO DEI MAGGIORI SISTEMI**



### MAGNAVOX ODYSSEY

Dove: Stati Uniti Quando: 1972
Quanto: $100
Titoli di lancio chiave: *Cat And Mouse, Hockey, Submarine, Analogic, Football, Tennis, Table Tennis, Haunted House, States*



### ATARI VCS

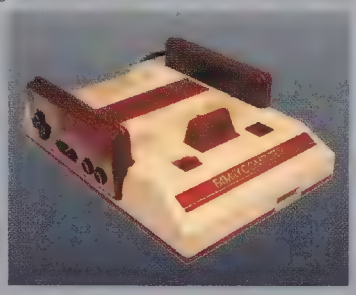
Dove: Stati Uniti Quando: 1977
Quanto: $200
Titoli di lancio chiave: *Air-Sea Battle, Combat, Blackjack, Indy 500, Star Ship, Street Racer, Surround, Video Olympics*

### ZX SPECTRUM

Dove: Inghilterra Quando: 1982
Quanto: £125/£179
Primi titoli chiave: *Martian Knockout, Invasion From Jupiter, Labyrinth, Hungry Horace, Planetoids, Adventure One*

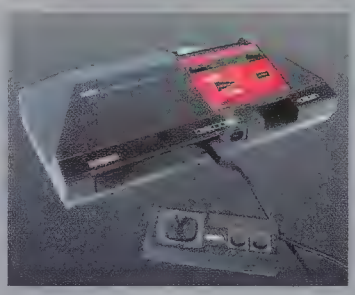
### COMMODORE 64

Dove: Stati Uniti Quando: 1982
Quanto: $595
Primi titoli chiave: *International Soccer, Adventureland, Fort Apocalypse, Greenhouse, Night Driver, Serpentine*



## FAMICOM

**Dove:** Giappone **Quando:** 1983
**Quanto:** ¥14.800
**Titoli di lancio:** *Donkey Kong, Donkey Kong Jr, Popeye*

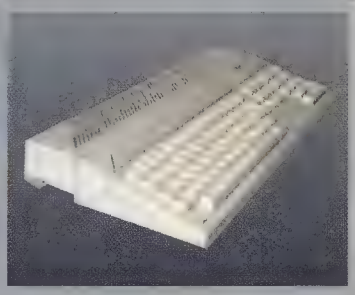


## MASTER SYSTEM

**Dove:** Giappone **Quando:** 1985
**Quanto:** ¥15.000
**Primi titoli chiave:** *Hang-On, Transbot, Alex Kidd In Miracle World*

## AMIGA

**Dove:** Stati Uniti **Quando:** 1985
**Quanto:** $1.295
**Primi titoli chiave:** *Monkey Business, Mindwalker, Defender Of The Crown, Arena*



## ST

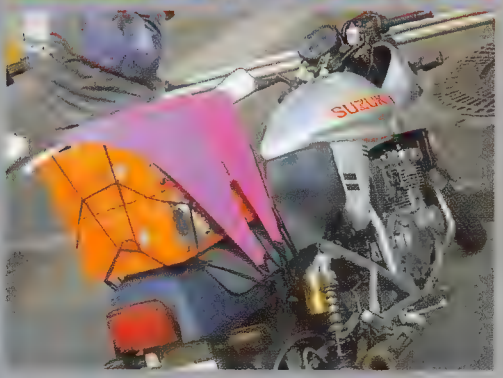
**Dove:** Stati Uniti **Quando:** 1985
**Quanto:** $900
**Primi titoli chiave:** *Sundog: Frozen Legacy, Time Bandit, Brattacus, A Mind Forever Voyaging, Essex, Brimstone, Mindshadow*

conquistare gli Stati Uniti, una nazione ancora in faticosa ripresa dopo il crollo del 1983. Era dunque necessario un approccio sperimentale. Concentrandosi sulla sola New York e lavorando in un deposito mezzo allagato, lo staff Nintendo avviò una segreta missione di infiltrazione nei negozi della città. Offriva condizioni redditizie, impegnandosi a spedire le macchine, installare personalmente le postazioni da gioco e a ricomprare tutte le unità invendute. Nintendo rincarò poi la dose con un budget pubblicitario da cinque milioni di dollari, ingaggiando star dello sport affinché distribuissero autografi nei centri commerciali, di fianco alle postazioni di un ribattezzato e ridisegnato NES. Funzionò a New York, poi a LA, Chicago e infine in tutta la nazione.

Sebbene le code notturne per PlayStation2 o l'aviorimessa affittata per l'evento Zero Hour di 360 sembrino lontane anni luce, il debutto di NES fornì i primi segnali di un paio di trend fondamentali che persistono ancora oggi: la comprensione che territori differenti necessitano approcci differenti e la superiore visibilità fornita dall'appoggio di personaggi celebri. Entrambe sono state considerazioni essenziali in tutti i lanci successivi. Sega, il cui ingresso nel mercato con Master System si risolse in fiasco perché scambiata dalla comunità tecnologica con Saga Foods, imparò presto dal successo di Nintendo, e vi aggiunse del suo: il tempismo. Dopo il lancio di Mega Drive nel 1988, Sega riuscì a conquistare una larga fetta del mercato prima che Nintendo arrivasse sulla scena con il proprio sistema a 16bit. Il lancio negli Stati Uniti aveva un solo messaggio: 'Genesis Does What Nintendon't'. Era un sentimento che la gente comprese.

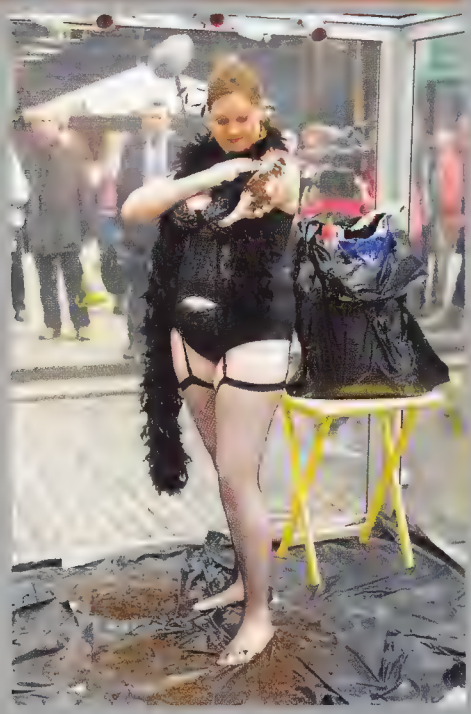
**È una lezione** impartita da ogni lancio che il 'quando' possa dimostrarsi di gran lunga più impor-

Il lancio di Nintendo 64 fu uno strepitoso successo in Giappone, stabilendo standard iniziali più elevati di quelli che la console sarebbe riuscita a mantenere in seguito. Espugnare un mercato già dominato da PlayStation non era certo impresa facile, anche potendo disporre da subito di uno dei migliori giochi mai concepiti




Yukawa Hidezaku di Sega (in alto) dà una mano con la distribuzione dei primi Dreamcast nella solita Akihabara. A causa di problemi nella fabbricazione, Sega riuscì però a piazzare solo 150.000 console al lancio

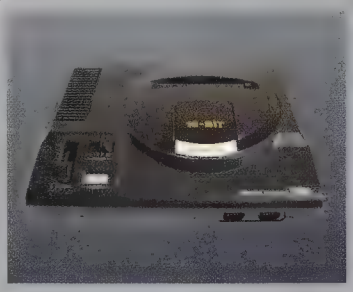
Il lancio di GameCube ebbe luogo a New York solo tre giorni dopo quello di Xbox nel novembre 2001, un testa a testa che sembra si ripeterà a metà del prossimo mese tra PS3 e Wii. Almeno Nintendo avrà l'Europa tutta per sé



Mario osserva, probabilmente con sconcerto, le curiose scelte di Nintendo per il lancio di GameCube. Cosa ancor più strana fu vedere per la prima volta Luigi primeggiare nelle vendite software

tante del 'come'. La tardiva entrata di Nintendo contro Mega Drive costò parecchio alla società, e l'altrettanto intempestivo ingresso di N64 è stato ancor più deleterio. D'altro canto, una commercializzazione precoce può comportare gli stessi rischi di una in ritardo e, ironicamente, è Sega quella che ha forse sofferto maggiormente per via di un lancio anticipato. Ancor prima che Dreamcast si trovasse incagliato tra due generazioni hardware senza che il suo servizio online fosse pronto, anche il fugace Saturn si era mostrato anzitempo. A fronte di un debutto statunitense massicciamente pubblicizzato come il 'Saturnday' e previsto per il 2 settembre 1995, Sega decise di lanciare la console a sorpresa in coincidenza dell'E3 di quell'anno, l'undici maggio. Ma questo capolavoro di pianificazione segreta rappresentò alla meglio una vittoria di Pirro. Se tra gli obiettivi di un lancio ci sono quelli di conquistare una base installata più ampia possibile e di far 'capire' la console alla gente nel corso di settimane di inesorabile montatura dell'hype, Saturn li mancò entrambi. Con solo 60.000 console improvvisamente disponibili nei negozi senza alcun preavviso, il pubblico si trovò impreparato. Piuttosto che fare il suo ingresso nell'arena dopo essere stata lungamente acclamata dalla folla, fu un po' come se Sega avesse deciso di sorprendere i tifosi in cammino lungo la strada balzandogli davanti da dietro un albero. Qualche volta, comunque, un cattivo tempismo è semplicemente questione di sfortuna. L'eco del lancio giapponese di GameCube venne smorzata dalla vicinanza temporale agli attacchi terroristici dell'11 settembre. Come risultato, l'affluenza fu bassa e le scorte non andarono esaurite.

Se la vittoria di Mega Drive su SNES aveva dimostrato che la tempistica di un lancio fosse più importante di qualsiasi montatura pubblicitaria lo sostenesse, la console Nintendo sollevò seri interrogativi circa la validità dei debutti hardware come barometro del successo di una console. SNES avrebbe faticato per conquistare il 50% del mercato a 16bit, nonostante il lancio fosse stato di per sé ingannevolmente trionfale. Sebbene l'uscita giapponese (conosciuta col nome in codice di Operation Midnight Shipping) venne condotta con una certa segretezza a causa delle voci che volevano la yakuza decisa a derubare i camion con le scorte, il giorno del lancio si dimostrò uno dei momenti iconici nella storia del videogioco. Fu SNES a vedere per la prima volta scene di uomini allineati in

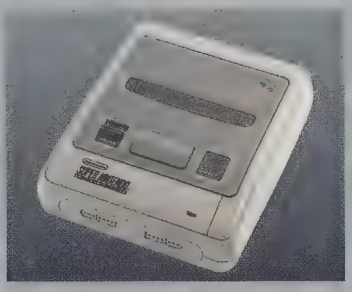


## MEGA DRIVE

Dove: Giappone Quando: 1988
Quanto: ¥21.000
Titoli di lancio: *Space Harrier 2, Super Thunder Blade, Altered Beast, Alex Kidd In The Enchanted Castle*

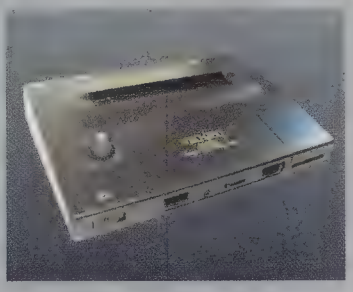
## GAME BOY

Dove: Giappone Quando: 1989
Quanto: ¥12.800
Titoli di lancio: *Alleyway, Baseball, Super Mario Land*



## SUPER FAMICOM

Dove: Giappone Quando: 1990
Quanto: ¥25.000
Titoli di lancio: *Super Mario World, F-Zero*



## NEO-GEO

Dove: Giappone Quando: 1990
Quanto: ¥58.000
Titoli di lancio chiave: *Cyber Lip, King Of Monsters, Magician Lord, Super Spy, Riding Hero, Joy Joy Kid, Majon Kyo Retsuden*

Per quanto riguarda la partecipazione di celebrità, Bill Gates e The Rock hanno perlomeno un legame coi giochi, a differenza di Andy Warhol. Quando il fondatore di Microsoft sfidò il wrestler in combattimento, il punteggio fu di 2 a 1 per Dwayne

ispirandosi a SNES, Saturn ha contribuito a creare un nuovo orientamento che ha drasticamente influenzato i lanci di console recenti. Quasi ogni Saturn e SNES distribuiti il primo giorno dei rispettivi esordi giapponesi erano stati prenotati al fine di evitare le code. Purtroppo, i negozi ricevono quasi sempre meno console di quante ne permettono di prenotare, e gli acquirenti sono costretti a fare la fila comunque.

**Gli imprevisti con** le prenotazioni hanno già spinto almeno una persona a tentare il suicidio, eppure è a questo sistema che si deve uno dei lanci più tranquilli del passato recente: quello giapponese di N64. Distribuendo lo stock disponibile in un gran numero di negozi diversi piuttosto che ammassandone grosse quantità in pochi, e rafforzando la gestione delle prenotazioni, Nintendo riuscì a vendere 250.000 macchine (e altrettante cartucce di *Super Mario 64*) senza trambusto nel corso di una tranquilla mattina domenicale.

Oltre a quello delle code, un altro effetto collaterale del sistema dei preordini è che i lanci diventano inevitabilmente eventi mediatici. Il budget pubblicitario per N64 negli USA era di 54 milioni di dollari, il che significava che anche quando la prima partita di

## WORLD WIDE WAR

**Lo slittamento del lancio europeo di PS3 non deve aver sorpreso molti giocatori italiani, abituati a ricevere console anche fino a due anni dopo il loro debutto. Di recente, tuttavia, sono stati fatti sforzi considerevoli per trattare i tre territori preminenti quasi alla pari. Microsoft, in particolare, ha perseguito numerose strategie per accattivarsi il mercato nipponico, seppur infruttuose. L'inclusione di *Jet Set Radio Future* nella line-up iniziale di Xbox era intesa come regalo per la comunità otaku, ma in tanti considerarono il gesto come una presa in ostaggio di una delle PI più amate. Con 360 si è cercato di imparare dagli errori passati, sia mediante lo sviluppo di numerosi JRPG, sia attraverso la progettazione di una console più piccola e quindi più adatta allo stile 'abitacolo' delle case di Tokyo. Non ha funzionato, e il sistema, ad oggi, ha venduto meno unità dell'originale.**

## BILL GATES SFIDÒ THE ROCK A DEAD OR ALIVE 3 LA NOTTE DEL LANCIO DI XBOX. PERSE DUE INCONTRI SU TRE, E SUBÌ ANCHE UNA SCONFITTA A FUZION FRENZY

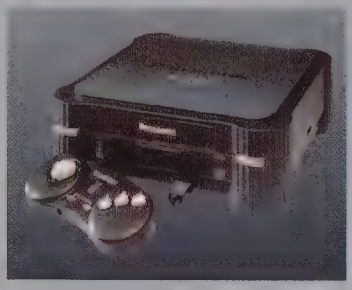
code serpeggianti per le strade di Akihabara, con gente accampata fuori dai negozi per essere la prima della fila. Nonostante un successo del genere, la console andava a scontrarsi con la grande base installata di Mega Drive, e faticò a dominare il mercato.

Il lancio di SNES non fu il solo esempio di indicazione ingannevole. Dreamcast vendette inizialmente molto bene, nonostante certi problemi con la produzione di chip ridussero il numero di console disponibili al lancio dalle 500.000 previste a 150.000. Analogamente, grazie alla forza del brand, Saturn si comportò bene nello scontro con PlayStation in Giappone. E questo malgrado il sistema Sony vantasse un hardware molto più impressionante: certe cose richiedono tempo per diventare evidenti, e i lanci rappresentano un mezzo poco efficace per veicolare complesse conoscenze tecniche al pubblico.

Il destino di Gizmondo era probabilmente segnato nel momento in cui l'unica sorella Minogue presente a celebrarne il lancio non era quella di fama internazionale. Nel giro di un anno, la società è crollata, con racconti di malagestione aziendale ad evidenziarne l'inadeguatezza

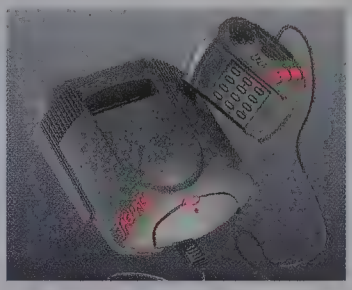
500.000 console fosse stata completamente venduta, su ogni console gravava un costo pubblicitario di oltre 100 dollari. Ancora una volta, personaggi famosi fecero la loro parte. Mentre i primi Dreamcast vennero consegnati dalla mano del manager Sega Yukawa Hidezaku con indosso una sgargiante giacchetta arancione, molte società hanno cercato collaborazioni più persuasive per il giorno dell'evento. I presenti al lancio di GameCube a New York nel 2001 fecero la conoscenza di un'allegra quanto eccentrica combriccola di celebrità, tra cui Matthew Modine, John Turturro e Lil' Kim (alcuni dei quali ammisero candidamente di non trastullarsi con i videogiochi). Bill Gates sfidò The Rock a *Dead Or Alive 3* la notte del lancio statunitense di Xbox nel 2001. Perse due incontri su tre, e subì anche una schiacciante sconfitta in una partita a *Fuzion Frenzy* con un membro del pubblico. Si fece nuovamente vivo nel 2005, la notte del lancio di 360, solo per venire sconfitto a diverse gare di *PGR3*. Andando più indietro nel tempo, Commodore poté contare su un disorientato Andy Warhol per mettere in luce Amiga al lancio e, ancor prima, Magnavox chiese a Frank Sinatra di presentare l'Odyssey al pubblico televisivo durante uno dei suoi spettacoli del sabato sera.

Warhol stesso avrebbe forse apprezzato la manifestazione suprema di un lancio a base di personaggi famosi, quando Gizmondo fece il suo debutto a Londra nel marzo 2005. Danni Minogue, Tom Green,



### 3DO

**Dove:** Stati Uniti **Quando:** 1993
**Quanto:** $700
**Titoli di lancio chiave:** *Crash 'n' Burn, Escape From Monster Manor*

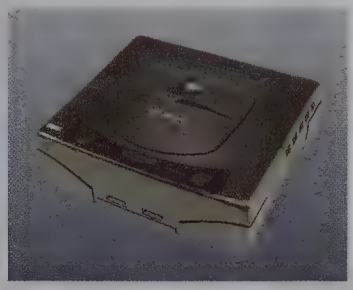


### JAGUAR

**Dove:** Stati Uniti **Quando:** 1993
**Quanto:** $250
**Tutti i titoli di lancio:** *Cybermorph, Raiden, Trevor McFur In The Crescent Galaxy*

### PLAYSTATION

**Dove:** Giappone **Quando:** 1994
**Quanto:** ¥39.800
**Titoli di lancio chiave:** *Ridge Racer, Motortoon Grand Prix, Parodius Deluxe*



### SATURN

**Dove:** Giappone **Quando:** 1994
**Quanto:** ¥44.800
**Titoli di lancio chiave:** *Virtua Fighter, World Soccer, Myst, Tama, Wan Chai Connection*

## N64

**Dove:** Giappone **Quando:** 1996
**Quanto:** ¥25.000
**Titoli di lancio:** *Super Mario 64, Pilot Wings 64, Saikyou Haniu Shogi*

## DREAMCAST

**Dove:** Giappone **Quando:** 1998
**Quanto:** ¥29.800
**Titoli di lancio:** *Virtua Fighter 3TB, Pen Pen Trilcelon, Godzilla Generations, July*

## PLAYSTATION 2

**Dove:** Giappone **Quando:** 2000
**Quanto:** ¥39.800
**Titoli di lancio chiave:** *Ridge Racer V, Kessen, Fantavision, Eternal Ring, Drum Mania, Stepping Selection*

## GAMECUBE

**Dove:** Giappone **Quando:** 2001
**Quanto:** ¥25.000
**Tutti i titoli di lancio:** *Wave Race: Blue Storm, Luigi's Mansion, Super Monkey Ball*

Sting e Busta Rhymes erano tutti presenti, ma la console fece allora solo una fugace apparizione, così come nei mesi che seguirono.

I protagonisti dell'industria hanno compreso da tempo che una storia stravagante è efficace quanto John Turturro nel generare interesse. Il tentato suicidio ad Akihabara era proprio quel genere di storia, così come le voci che volevano Saddam Hussein cercare di mettere le mani sul 'super computer' PS2, forse con in mente un genere di lancio fatto a modo suo.

**Col passare degli** anni, le console sono diventate immensamente complesse, dando luogo ad un nuovo e più nocivo argomento di cronaca da dare in pasto ai giornali in occasione di un lancio, giacché le prime unità provenienti da linee di produzione non collaudate tendono ad essere le più difettose. Che si tratti dell'originale modello di PlayStation, i cui primi esemplari erano dotati di un laser di qualità inferiore facilmente propenso a disallinearsi (costringendo a ribaltare la console per farla funzionare correttamente), o dei primi 360, facili al surriscaldamento e

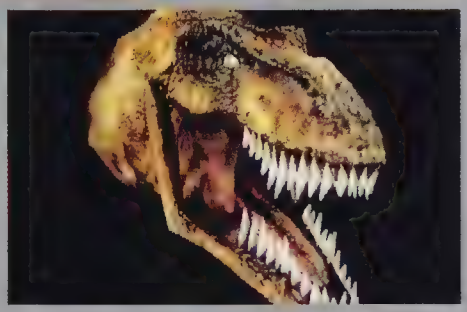
Un'immagine esaltante: nessuno avrebbe potuto prevedere che Alfred Molina sarebbe stato un giorno il volto di PS3

## I PROTAGONISTI DELL'INDUSTRIA HANNO COMPRESO DA TEMPO CHE UNA STORIA STRAVAGANTE È EFFICACE QUANTO JOHN TURTURRO NELL'ATTIRARE ATTENZIONE

Tre promesse illustrate: *Tekken* di Namco (sopra) fu il gioco meglio accolto al debutto di PlayStation2, la presentazione di PlayStation3 (in alto a destra) e il primo ruggito di PlayStation (estrema destra)

alla fusione del chip grafico, la stampa è lesta quando si tratta di dare spazio ai racconti dei primi affanni.

Produrre console funzionanti è solo uno dei grattacapi per i costruttori. Un altro è ammassare un numero sufficiente di scorte per la commercializzazione. Risolvere l'equazione sfiora l'impossibile: è importante vendere tutte le unità al lancio, ma in egual misura lo è disporre di hardware sufficienti perché la console non resti inaccessibile a lungo. 360, PSP e DS Lite hanno venduto tutte così bene nei loro primi giorni che era difficile reperirne nelle settimane seguenti. Il fervore che anticipò il lancio di PS2 vide qualcuno volare in Giappone pur di assicurarsene un esemplare, o pagare fino a 3 milioni delle vecchie lire sui siti d'aste online per un modello d'importazione. Quando nessuna uni-

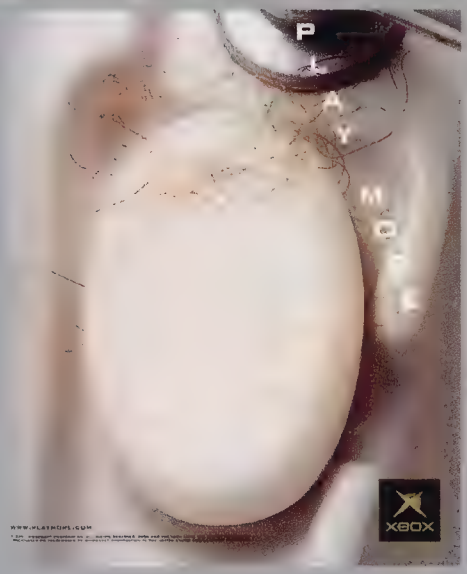


I primi possessori di PlayStation sottoponevano gli amici ad innumerevoli visioni della demo con il T-Rex, col tempo divenuta un simbolo dell'aggressività di Sony in quel periodo

tà è più disponibile, gli acquirenti delusi spesso cercano conforto rivolgendosi a console concorrenti.

Naturalmente, anche il software svolge un ruolo centrale. Se i giochi sono troppi, gli acquirenti sono disorientati. Se troppo pochi (come nel caso di N64, che esordì in Giappone con appena tre titoli), perdono

I primi spot TV di Xbox vennero banditi (l'ITC ricevette più di 20 lamentele in merito a quello che vedeva un neonato sparato come un colpo di cannone dritto nella tomba), mentre le inserzioni sulla stampa (destra) scatenarono controversie circa il tipo di peluria utilizzata. Le pubblicità intenzionalmente fuorvianti di Sony (sopra) diedero vita ad accesi dibattiti semplicemente per capire cosa diavolo significassero




Nessuno avrebbe mai comprato un 'Ultra 64', è vero, ma la campagna di disturbo di N64 fece poco per distogliere l'attenzione da PlayStation e molto più per compromettere la reputazione dell'ufficio marketing Nintendo

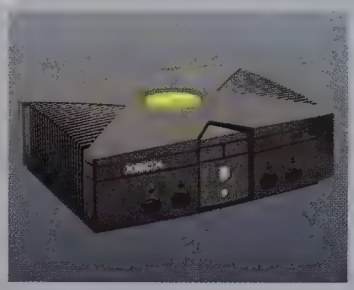
interesse. I titoli giusti sono cruciali: *Super Mario 64* salvò N64 nei suoi primi giorni, mentre la mancanza di software di qualità al lancio di PS2, pur contribuendo a dare una spinta al mercato dei DVD, minò seriamente la reputazione di Sony tra i videogiocatori.

Tutti questi elementi influiscono su un lancio, e piccoli sbagli possono generare gravi ripercussioni. Ma può una console sopravvivere a un debutto deludente? PS3 può trovare conforto nel fatto che il suo predecessore fu vessato, poco prima della commercializzazione, dalla circolazione di notizie molto familiari. Insieme alle voci che volevano la console impossibile da programmare, e agli interrogativi circa la qualità del software iniziale e di riproduzione dei DVD, c'erano serie preoccupazioni anche riguardo al numero di unità disponibili al lancio. L'opinione diffusa all'E3 era pessimista, e il PlayStation Festival 2000, un evento organizzato per mettere in mostra la macchina nella luce più favorevole, si rivelò invece un'occasione per vedere la console bloccarsi, andare in crash o resettarsi spontaneamente. Ciononostante, è impossibile discutere su chi abbia davvero vinto la guerra dell'hardware. PS2 arrivava per prima, in quell'occasione, portando con sé l'eccitazione di una nuova generazione di console. PS3 non avrà quel lusso.

Sony può anche trovare sollievo nel fatto che, a dispetto di tutto il clamore, i lanci hanno vita molto breve. I ricordi sbiadiscono e sfumano, lasciando dietro di sé nient'altro che l'immagine di una lunga coda, e non vanno più indietro dei primi anni '90. Col passare delle settimane, nessuno ricorda più chi fece diventare verde Times Square, o quando precisamente Nintendo proiettò un Mario alto tre piani su un grattacielo, o perfino se *Luigi's Mansion* vendette più di *Halo* nelle prime settimane nei negozi. Quello che la gente ricorda davvero, a barriere smantellate e celebrità dileguate, è il ritorno a casa, il collegamento dei cavi e l'esplorazione di nuovi mondi.

## EMOTIONAL ENGINEERING

**L'annuncio che, ad agosto, Sony non avesse ancora attivato i canali di produzione di PS3 è stato letto come un segno catastrofico da alcuni esperti. Microsoft aveva avviato la produzione di 360 nel settembre 2005, in tempi significativamente più distanti dall'uscita rispetto a quelli di Sony, e nonostante tutto non riuscì a produrre un numero di console sufficiente per soddisfare la domanda. I componenti devono arrivare al momento giusto, non così presto da gravare sui costi di immagazzinamento, ma nemmeno così tardi da arrestare la produzione. Senza contare che le console devono ancora arrivare nei negozi. In tempi come questi, il destino può essere particolarmente crudele, con furti e magazzini allagati a fare la loro parte. Il modello slim di PS2 trascorse gran parte del periodo pre-Natale 2004 bloccato nel Canale di Suez, con somma gioia dei tabloid.**



### XBOX

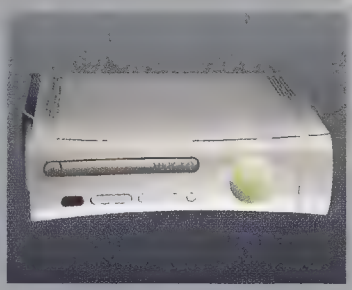
Dove: Stati Uniti Quando: 2002
Quanto: $299
Titoli di lancio chiave: *Halo, Amped, Dead Or Alive 3, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing, Rallisport Challenge*

### DS

Dove: Stati Uniti Quando: 2004
Quanto: $150
Titoli di lancio chiave: *Super Mario 64 DS, Asphalt Urban GT, The Urbz: Sims In The City, Feel The Magic XX/XY, Spider-Man 2*

### PSP

Dove: Giappone Quando: 2004
Quanto: ¥20.790/¥26.040
Titoli di lancio chiave: *Ridge Racers, Metal Gear Acid, Everybody's Golf, Lumines, NFSU Rivals, Dynasty Warriors*



### 360

Dove: Stati Uniti Quando: 2005
Quanto: $299/$399
Titoli di lancio chiave: *Kameo, Project Gotham Racing 3, Ridge Racer 6, Call Of Duty 2, Condemned, Amped 3, Quake 4, Gun*

APEXI
XBOX 360

# C'era una volta...

## Dopo aver 'aperto' Xbox, Dean Takahashi traccia con la consueta precisione la storia di Xbox 360

Dopo il clamoroso, e per molti versi inatteso, successo ottenuto da Takahashi con 'Opening the Xbox', erano in molti a prevedere un seguito letterario incentrato sulla genesi di Xbox 360. E lo scrittore/giornalista non ha deluso le aspettative, realizzando un volume che è tanto un diario delle vicissitudini degli uomini di Redmond quanto una cronaca degli eventi accaduti negli ultimi anni nel mondo del videogioco. Nelle pagine seguenti **Videogiochi** è lieta di proporvi un estratto del libro 'The Xbox 360 Uncloaked', più precisamente il capitolo 26, 'L'ultima battaglia di Ed Fries', un momento chiave nella storia della console e dei Microsoft Game Studios.

**Ed Fries aveva** alcune preoccupazioni. Provava a restare al passo con lo sviluppo di *Halo 2*, ma quello era solo uno tra i circa 50 giochi creati internamente di cui era responsabile. Oltre a ciò, doveva anche seguire dozzine di altri progetti. Dopo il successo di *Halo*, Bungie aveva iniziato a crearne il seguito molto lentamente. I membri del team prendevano delle pause, anche se chi si stava occupando delle voci doveva lavorare immediatamente all'adattamento del gioco per il pubblico internazionale.

Alex Seropian, co-fondatore di Bungie, aveva deciso che ne aveva abbastanza dello stile della grande compagnia, e aveva lasciato Microsoft. Aveva una famiglia, e voleva tornare a Chicago. Seropian era il tipico imprenditore, mentre Jones e Staten preferivano mantenere il contatto con il prodotto e volevano proseguire con il franchise di *Halo*. Seropian alla fine aveva avviato un piccolo studio di sviluppo, Wideload Games, con sei altri veterani di Bungie. Ma non pensava che le modalità di lavoro continuo adottate presso Bungie fossero salutari.

Molte delle 68 persone in Bungie erano ora considerate parte del team di *Halo*. Jones guidava il team di progettazione di *Halo 2*, mentre Staten si occupava delle sequenze cinematiche tra i livelli di gioco. Con le dimissioni di Seropian, Bungie aveva bisogno di un nuovo capo degli studi, e

Titolo completo: The Xbox 360 Uncloaked: La vera storia della console di nuova generazione targata Microsoft
Prezzo: 15€
Disponibilità: ottobre
Editore: Multiplayer.it

l'aveva trovato in Pete Parsons, un veterano del marketing in Microsoft. Parsons aveva promosso *Halo* e piaceva alla gente di Bungie. Parsons riteneva un suo preciso dovere "proteggere Bungie". Per lui, era fondamentale preservare il tipo di mentalità che contraddistingueva lo studio. "Bungie deve restare Bungie", diceva.

Presto, erano comparsi dei fattori di distrazione. *Halo* era divenuto un fenomeno culturale. I fan continuavano a chiedere cosa avrebbe fatto Bungie, in seguito. Sei mesi dopo l'uscita del gioco, agenti di Hollywood avevano fatto richieste per convertire *Halo* in un film. Parsons non voleva distrarre il team, ma sentiva di dover sondare l'opportunità. Aveva inviato Staten a Los Angeles per visitare gli studi. Staten era rimasto piacevolmente impressionato quando i produttori cinematografici, che avevano dichiarato di essere "grandi, grandi fan" di *Halo*, avevano effettivamente descritto le parti del gioco che apprezzavano maggiormente.

"Anche se, ad essere onesti, quando dico 'impressionato' intendo piuttosto dire attratto", aveva poi chiarito Staten in una comunicazione sul sito di Bungie. "Si trattava di un gruppo di persone intelligenti e di talento, ansiose di fare un film che 'non sarebbe stato solo il primo grande film tratto da un videogioco, ma uno dei migliori titoli di fantascienza mai usciti'. E potevo vedere nei loro occhi che ne erano davvero convinti".

Staten e Parsons consideravano però la visita a Hollywood una sorta di canto delle sirene, che li avrebbe solo distratti dal creare effettivamente *Halo 2*. Avevano dunque ringraziato i produttori e rifiutato la proposta, accantonando l'idea di portare *Halo* a Hollywood, per il momento.

Fries aveva deciso di affidare la versione di *Halo* per PC a Gearbox Software, uno studio in Texas perché voleva che il resto di Bungie si potesse concentrare sullo sfruttamento del franchise di *Halo* attraverso un sequel. Ma Jones voleva creare un altro gioco, in cui fossero presenti dei minotauri, una cosa che risaliva alle radici di Bungie. Per questo aveva delegato ad altri lo sviluppo di *Halo 2*, ma non era andata bene, all'inizio.

"Nessuno li teneva insieme, nessuno li spronava", aveva poi commentato Jones.

Bungie era coinvolta nel processo di disegno, scrittura e ideazione. Le alte aspettative erano sia un limite che una liberazione. Volevano offrire qualcosa più di una semplice versione del primo *Halo* con Xbox Live, per il gioco online. Il team, e perfino la stampa, disprezzavano quella soluzione, che avevano definito *Halo 1.5*.

Fries era sotto pressione, tutti si aspettavano che dicesse ufficialmente qualcosa su *Halo 2*. Quelli del marketing volevano che Fries rivelasse qualcosa all'E3 di maggio 2002. Fries voleva che il progetto venisse gestito appropriatamente, quindi aveva avuto accese discussioni con gli alti dirigenti riguardo al motivo per cui volesse mantenere le cose sotto silenzio. Voleva che il gioco fosse creato al meglio, e potesse usufruire di tempo e risorse adeguati. Se Bungie si fosse concentrata sulla demo, avrebbe potuto distrarsi dal gioco.

"C'era molta pressione", aveva ricordato un veterano di Bungie. "In alcuni casi per ragioni assolutamente stupide".

Le pressioni per sfornare sequel erano comuni, nel settore. Electronic Arts era il perfetto esempio del tipo di compagnia che mobilitava enormi risorse per sfruttare i successi. *The Sims* era divenuto il gioco più venduto di tutti i tempi perché EA aveva investito tonnellate di risorse nel creare sequel dopo sequel per il gioco, su tutte le piattaforme. Fries, tuttavia, sentiva di dover fare qualcosa di speciale con Bungie, e che seguire la via di EA avrebbe rovinato il team. Il team di Bungie seguiva un modello bottom-up.

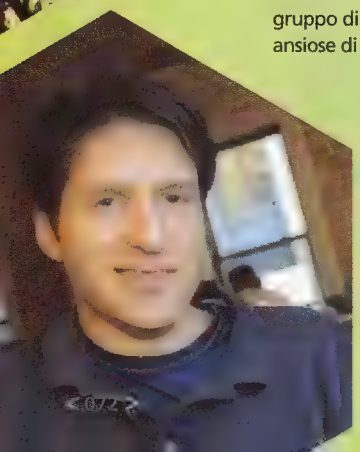
"C'era una differenza fondamentale con organizzazioni top-down, come EA", aveva detto in seguito Seropian. "Bungie era una compagnia bottom-up, concentrata sul creare il miglior prodotto possibile".

Microsoft non imponeva direttive a Bungie, ad eccezione del fatto che il primo *Halo* avrebbe comunque dovuto essere pronto per il lancio. Ciò aveva le sue conseguenze. Senza subire pressioni per far uscire qualcosa a Natale per sopravvivere, il team di Bungie aveva più tempo a disposizione. Però non aveva ancora un processo pianificato relativo alla programmazione dei prossimi giochi, come *Halo 3*.

Il pensiero generale, in Bungie, era: "Se è solo accettabile, allora fa schifo". Una delle cose più difficili era stata valutare quel che avrebbe potuto gestire l'Xbox. Il team aveva dovuto tornare sui suoi passi. Avevano creato dettagliati modelli grafici con ombre e luci accurate per i personaggi e i veicoli nel gioco. Ma il numero di poligoni e dettagli era talmente elevato che l'Xbox non avrebbe potuto gestirlo: non appena diversi personaggi fossero comparsi contemporaneamente sullo schermo, l'Xbox si sarebbe fermata. Il team aveva dovuto ridurre le proprie ambizioni. Inoltre, gli artisti avevano fatto problemi per i nuovi modelli, perché ora avevano meno controllo sull'aspetto di una scena. In gioco, ai loro occhi, qualsiasi elemento sembrava privo di omogeneità con gli altri.

Per il team di dirigenti dell'Xbox, era importante far uscire *Halo 2* entro il 2003. La piattaforma ne aveva bisogno. Microsoft

## Parsons riteneva un suo preciso dovere proteggere Bungie. "Bungie deve restare Bungie", diceva



stava perdendo la battaglia con Sony. Xbox Live era stato lanciato a novembre del 2002, e stava generando clienti paganti. Ma Microsoft aveva bisogno di un gioco che desse a Xbox Live un forte impulso. *Halo 2* sarebbe stato quel gioco, ma era in ritardo sulle tempistiche. Fries aveva ottenuto più tempo. Microsoft avrebbe detto in seguito che Fries non aveva avuto tutti i meriti nell'ottenere questo rinvio. Ma era chiaro che la comunicazione inter-divisionale per *Halo 2* era un disastro, aveva poi dichiarato un membro del team che aveva dovuto combattere al fianco di Fries.

Un altro veterano di Bungie aveva detto: "Non mi interessa la piattaforma. Non mi interessa se siamo con Microsoft o con Sony. Mi interessa solo il gioco. E Jason Jones, non è un tipo da sequel".

Non era stato d'aiuto il fatto che Hamilton Chu, produttore di Bungie, avesse lasciato il progetto e con esso Microsoft. All'inizio del 2003, Jones aveva ripreso il comando. Il lavoro per lo staff era duro e, a un certo punto, Jones aveva deciso che le missioni avrebbero dovuto essere ricreate da zero.

"Non si tratta semplicemente di creare nuovi livelli", diceva Parsons. "Ma di rifare il gioco dal principio".

Erano tutti nervosi mentre esaminavano la demo di *Halo 2* nei giorni precedenti l'E3 del 2003. Nella visione di prova finale, appena 15 minuti prima di aprire le porte alla stampa, Ed Fries si era occupato dell'introduzione, e Joe Staten della demo. Una nave stellare era giunta sparando dall'atmosfera, e si era schiantata al suolo. Master Chief, il personaggio principale, si era voltato e si era bloccato. La sua immagine, era rimasta immobile per interminabili secondi sullo schermo. Era il gioco stesso, ad essersi bloccato. I tecnici avevano ipotizzato che i file sull'Xbox fossero corrotti. Poteva essere dovuto al fatto che l'Xbox fosse stata vicina a un grande altoparlante tutto il giorno. I magneti potevano aver influito sull'hard disk dell'Xbox. Il team aveva freneticamente copiato i file su una nuova macchina. Nella dimostrazione effettiva, la demo era andata bene e Fries aveva potuto tirare un sospiro di sollievo. E il pubblico era andato in estasi quando Staten aveva mostrato una nuova possibilità di gioco, saltando su un veicolo in movimento, buttando giù l'alieno che era alla guida e assumendo il controllo del mezzo. Gli spettatori avevano osannato altre caratteristiche, come la possibilità di usare due armi simultaneamente, o il fatto che gli ambienti potessero essere influenzati dal fuoco delle armi. La demo era stata necessaria dal punto di vista del marketing, ma crearla aveva richiesto settimane. I programmatori pensavano che il gioco non avesse ancora raggiunto la qualità desiderata.

Il team di Bungie era al corrente dei problemi. Il gioco era più complicato perché doveva funzionare con 16 giocatori su Xbox Live. Il team di Bungie voleva che fosse divertente giocare online, come lo era giocare con amici nello stesso salotto. La scala del gioco era vasta, con 15 livelli, ognuno dei quali era diverse volte più grande che nel gioco originale. Gli script per le sequenze cinematiche occupavano 160 pagine, e quelle sequenze avrebbero occupato oltre due ore nella versione finale. *Halo* aveva 2.000 battute di dialoghi, ma ce ne sarebbero state sette volte di più, in *Halo 2*.

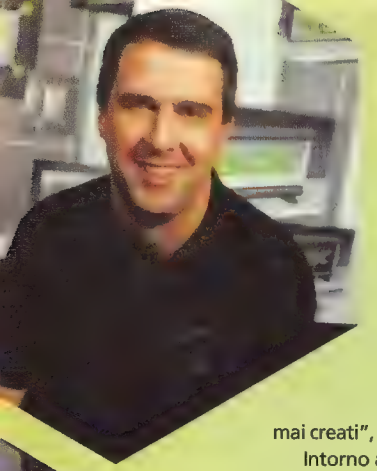
"Non dedichiamo molto tempo a pensare alla pressione", diceva Parsons. "L'enormità del lavoro che stiamo provando a fare e gli alti livelli che ci siamo imposti sono una pressione sufficiente. Questo è un gioco immenso, enormemente complesso. Quindi abbiamo deciso che per noi sarà pronto, solo quando lo sarà effettivamente".

E non era pronto per l'autunno del 2003. Il piano riformulato implicava che Fries dovesse tornare a scontrarsi con i dirigenti. Fries sapeva che i ritardi di *Halo 2* significavano che il team sarebbe stato ancora più in ritardo, per *Halo 3*. E senza qualcosa come *Halo 3*, i titoli di lancio per Xenon non sarebbero stati stellari. Ora doveva spostare la data di lancio di *Halo 2* da autunno 2003 a primavera 2004. Anche così, Bungie era sempre più in ritardo sui piani. Per creare il nuovo programma, Jones aveva deciso di tagliare la trama a metà. La seconda parte, sarebbe divenuta *Halo 3*. Il gioco si sarebbe concluso con un finale aperto, ma era tutto ciò che potevano fare.

Jones voleva ancora più tempo. Diceva che il suo team poteva farcela per aprile del 2004, ma che molti probabilmente si sarebbero licenziati subito dopo. Suggeriva perfino che Microsoft aspettasse il lancio di Xenon, per far uscire il gioco nel 2005, ma l'idea non piaceva a nessuno.

"È importante essere ambiziosi", avrebbe detto Jones in seguito. "È sempre possibile, spingersi oltre". Ancora una volta, Fries era tornato dai dirigenti. Aveva chiesto di rimandare l'uscita del gioco ad autunno del 2004. Ciò alterava radicalmente qualsiasi programma per *Halo 3* e Xenon. Significava anche che la divisione Home and Entertainment avrebbe fallito il suo obiettivo economico per l'anno fiscale che si sarebbe concluso il 30 giugno 2004. A Fries ciò non interessava davvero, perché avrebbe potuto compensare ampiamente con l'anno fiscale successivo. Ma altri non prendevano quel problema alla leggera.

"Potevamo aspettare fino al Natale 2004, e creare un bel gioco, lasciar perdere l'anno fiscale e lanciare uno dei migliori prodotti



mai creati", aveva sostenuto in seguito Fries.

Intorno a luglio del 2003, Bach aveva sottoposto la decisione all'attenzione dei dirigenti. Fries non ne era contento, dato che si trattava di una decisione sullo sviluppo di un prodotto. Aveva sempre condotto i suoi affari in autonomia, e questa era chiaramente una questione della sua divisione. Ma aveva accettato la decisione di Bach. Bryan Lee, Allard, Peter Moore e Mitch Koch avevano fornito la loro valutazione. Volevano che Bungie finisse il gioco per aprile 2004, nonostante Fries dicesse che ciò avrebbe distrutto il franchise. Bach aveva detto che le esigenze della piattaforma superavano abbondantemente quelle di un qualsiasi gioco. Quando Fries aveva lasciato quella riunione, furente, aveva pensato per la prima volta che la sua carriera in Microsoft sarebbe forse giunta a un termine.

Riteneva che ci sarebbero sempre state pressioni per fargli prendere scorciatoie, in attesa che compisse la mossa sbagliata. Invece di prendere decisioni a favore di un gioco, avrebbe sempre dovuto sacrificare i suoi principi per un bene maggiore. Non era il modo in cui voleva condurre i suoi affari, in particolare se coinvolgevano artisti. E perfino se le sue argomentazioni per questo gioco fossero state vincenti, sentiva che lo stesso problema si sarebbe ripresentato in seguito, periodicamente. Le esigenze della piattaforma sarebbero sempre state prioritarie, rispetto a quelle del prodotto. Questi erano semplicemente affari. Non avevano niente a che vedere con l'arte.

"Ero uscito dalla riunione e avevo realizzato che avrei potuto finire per lasciare la compagnia", aveva poi detto Fries. "C'ero stato per 18 anni. Potevo vedere dove portavano i vari percorsi. Potevo vedere la strada che si restringeva. Era inevitabile. Avevo una lieve speranza che succedesse qualcosa. Quel-la è stata la prima volta che sono rimasto sorpreso nello scoprire l'inevitabilità delle mie dimissioni. Era una cosa sconvolgente. Non l'avevo mai considerata, in precedenza".

Fries considerava i compiti che doveva svolgere per il gruppo giochi. Ora doveva dividersi tra i titoli Xbox e Xbox 360. Esaminava i migliori team nell'organizzazione, quelli che avevano successo e quelli che fallivano. Seguendo il consiglio di Bach di effettuare tagli in quelle aree, Fries aveva iniziato a tagliare. Microsoft aveva comprato Rare. Ma Nintendo stava avviando un nuovo studio a Tokyo. Sony stava comprando sviluppatori chiave, come Naughty Dog, Eidetic e Incognito. Stava espandendo i suoi studi di sviluppo, e aveva uno studio eccellente, Polyphony, i creatori di *Gran Turismo*.

Ma le risorse di Fries non erano infinite. Doveva effettuare molti licenziamenti. Il team di 1.200 sviluppatori e 1.000 altri impiegati avrebbe subito centinaia di perdite nel corso del tempo. Fries aveva chiesto a molti studi di iniziare a effettuare tagli. Ma i licenziamenti iniziali assomigliavano a curare una ferita profonda con un semplice cerotto, non risolvevano davvero i problemi. Inoltre, influivano sul morale. Microsoft stava perdendo la battaglia nei giochi di sport con Electronic Arts, ma Fries non poteva ancora abbandonare il combattimento.

"Ed era una persona compassionevole", aveva poi detto Stuart Moulder, che conduceva gli studi dei giochi per PC. "Soffriva davvero all'idea di chiudere studi e licenziare gente. È una persona molto intelligente ma la chiusura di uno studio era quasi inaccettabile per lui".

Moulder stesso era rimasto senza risorse, nel corso dei licenziamenti. Come capo dei giochi per PC, doveva aiutare a gestire una mezza dozzina di studi. Era andato molto oltre la creazione di giochi, la sua era una funzione puramente manageriale. Nell'estate del 2002, aveva chiesto a Ed Fries di essere assegnato a gestire un singolo studio. Fries voleva che Moulder si occupasse dello studio in Giappone, al posto di A. J. Redmer. Moulder era andato sul luogo, aveva anche scelto le scuole per i propri figli. Ma aveva deciso di rifiutare il compito, per non trasformarsi in un tipico drogato di lavoro nipponico, sempre lontano da casa e dalla famiglia. Aveva quindi preso un periodo di aspettativa, e quando era tornato aveva deciso di dare le dimissioni, a novembre del 2003.

Moulder in seguito aveva detto che il suo era stato un tipico caso di ustione da Microsoft. Subito dopo che se ne era andato, Fries aveva venduto *Asheron's Call*, un gioco di ruolo multigiocatore online per PC, al suo sviluppatore, Turbine Entertainment. Ognuna delle chiusure comportava una tragedia. All'interno, Fries aveva cestinato un gioco sui vigili del fuoco. Aveva cancellato un gioco ambientato nella preistoria intitolato *Tork*, sviluppato da Tiwak.

Con alcuni sviluppatori esterni, Fries aveva dovuto chiudere relazioni di lunga data. Lorne Lanning e Sherry McKenna gestivano il loro studio Oddworld Inhabitants a San Louis Obispo, per l'Xbox. Erano stati tra i primi critici della complessa tecnologia della PlayStation 2 e davano credito alla nozione che l'Xbox fosse più accessibile per gli sviluppatori.

I loro giochi della serie *Oddworld* erano incentrati su curiosi personaggi umoristici, in titoli divertenti con citazioni ironiche. I loro giochi erano apprezzati dal mercato di massa, non dallo zoccolo duro dei giocatori. Ma quando l'Xbox aveva fallito in Europa, e ottenuto solo attenzione dallo zoccolo duro, Lanning aveva saputo di avere poche armi a suo vantaggio. *Munch's Oddysee*, il titolo di lancio di Oddworld per l'Xbox, aveva venduto circa mezzo milione di unità. Era stata una delusione. Lanning aveva provato con un altro titolo.

Aveva creato un gioco in stile western, intitolato *Oddworld: Stranger's Wrath*, nuovamente strano e peculiare: ad esempio, al posto delle comuni munizioni si sarebbero utilizzati bizzarri animaletti, come "proiettili viventi". Un documentario di Discovery Channel aveva trattato la cosa e riportato la dichiarazione iniziale di Ed Fries: "Credo che voglia davvero fare un western". A Fries piaceva l'idea e pensava che potesse essere innovativa. Aveva dato luce verde al progetto a inizio del 2002. Ma il gioco era in ritardo. Fries aveva portato a Lanning e McKenna la notizia che il gioco stava per essere cancellato. Lanning sentiva che quella

separazione sarebbe stata una buona cosa, vista la direzione presa dall'Xbox.

"Avevamo deciso di non restare con il sistema che stava perdendo la guerra", avrebbe poi commentato Lanning. "Ed ci aveva fornito supporto per Oddworld. Avevamo concordato una separazione amichevole. Apprezzavo il fatto che Ed fosse stato onesto e diretto".

Altri giochi erano stati abbandonati. Tim Schafer aveva lavorato a *Psychonauts* per l'Xbox sin dal 2000. Fries aveva ingaggiato Schafer per la sua brillante esperienza con LucasArts, per cui aveva lavorato a grandi titoli di successo, con giochi con trame originali come *Grim Fandango* e *Full Throttle*. Schafer aveva creato uno studio in un magazzino di San Francisco e un team di circa 45 persone.

"Eravamo ansiosi di lavorare con Microsoft", aveva detto. "Il fattore che mi aveva convinto ad unirmi a loro era l'interesse di Ed per l'espansione del potenziale artistico dei giochi. Ne parlavano molto, all'inizio".

Schafer alla fine si era stancato dei ratti e del bagno sul retro nel magazzino, quindi si era trasferito verso nuovi lidi. Ma *Psychonauts* aveva esaurito i finanziamenti. Non era chiaro se i giocatori avrebbero capito e giocato il titolo, relativo a quanto avveniva nella psiche dei personaggi, sempre in bilico tra realtà e illusione. Fries sosteneva la validità del progetto, ma alla fine era stato tagliato anch'esso. Parte della ragione era che l'uscita di *Psychonauts* all'epoca era prevista per il 2005, e Microsoft non voleva fornire supporto a molte iniziative, eccettuati i giochi per Xbox 360. O almeno, questo era ciò che era stato detto a Schafer. Non aveva potuto opporsi davvero, anche perché aveva lo stesso problema di Larry Lanning.

"I giochi di avventure non sembrano un granché, fino alla fine, quando poi metti insieme i vari frammenti", diceva. "Noi ricevevamo indicazioni da parte di chi effettuava i test. Ritenevano che il gioco fosse troppo difficile, e volevano un maggior numero di enigmi".

Schafer riconosceva che era stato difficile avviare una compagnia dal nulla. Aveva assunto un responsabile delle operazioni nel 2003, così da potersi dedicare esclusivamente ai giochi. Capiva il punto di vista di Microsoft sul suo ultimo titolo. Aveva ancora parole gentili per Ed Fries ma era preoccupato del fatto che l'industria non accogliesse di buon grado prodotti originali.

"I titoli in licenza sono quelli che ottengono i maggiori investimenti", diceva. "È un sentiero pericoloso. Mi piace creare cose dal nulla. Costruire mondi, divertire la gente. La maggior parte delle trame lascia a desiderare, nei giochi. Sarebbe però interessante fornire un'esperienza più coinvolgente, che richieda maggior determinazione, e una sorta di interazione a livello emozionale". Shane Kim aveva però dovuto decretare la morte di *Psychonauts*.

John Tobias, creatore di *Mortal Kombat*, il picchiaduro definitivo, aveva provato a rendere proficuo il denaro ricevuto da Fries. Ma il suo gioco *Tao Feng: Fist of the Lotus* aveva ricevuto un'accoglienza abbastanza critica, accompagnata da scarsi risultati di vendita. Tobias aveva dovuto chiudere la sua azienda, Studio Gigante. Quando Fries esaminava il suo elenco, era duro per lui separarsi da un qualsiasi studio avesse fatto crescere nel corso del tempo.

Mentre Microsoft assottigliava le sue file e riduceva gli sviluppatori esterni, aveva iniziato a cercare nuovi modi per utilizzare la sua forza lavoro. La compagnia aveva iniziato a riferirsi all'esterno per la produzione artistica, in alcuni casi, per risparmiare. Così facendo, seguiva l'esempio di Hollywood e altre industrie tecnologiche che stavano iniziando a sfruttare talento a basso costo in India e Cina. The Simpsons, per esempio, contava su animatori vietnamiti. Gente come Mark Vange, che dirigeva i Ketsujin Studios fuori Toronto, trovava sviluppatori di giochi e li metteva in contatto con Microsoft. Come in altri settori, tali cambiamenti erano controversi. Ma a livello finanziario avevano senso. Si potevano ingaggiare 5 artisti in India al costo di uno negli USA, o 10 programmatori in Cina al prezzo di uno in USA: sarebbe stato illogico non approfittarne.

Ma tale modello operativo non funzionava alla perfezione, con i giochi. Non era possibile affidare un titolo sul baseball a sviluppatori indiani, cresciuti giocando a cricket. È difficile, per chi non ha un'esperienza diretta di un gioco o uno sport, ricrearla per altri. E chiaramente, le pessime traduzioni nei giochi avevano spesso esiti comici. Una compagnia giapponese era addirittura riuscita a inserire la frase: "All Your Base Are Belong To Us", in un gioco. Ma Microsoft riteneva che gli artisti di Dhruva Interactive, di Bangalore in India, avessero abbastanza abilità per creare i veicoli di *Forza Motorsport*, il suo prossimo gioco di corse. Mentre il team di Microsoft per il gioco era di sole 27 persone, il team indiano aveva creato 85 veicoli. Gli sviluppatori interni si concentravano sulle caratteristiche fondamentali e sullo stile complessivo, dando una traccia a Dhruva per proseguire. Un'altra compagnia

## "Avevamo deciso di non restare con il sistema che stava perdendo la guerra", commentò Lanning

aveva contribuito alla creazione dei mezzi. In un anno da inizio lavori, Microsoft aveva 230 modelli e 18 circuiti pronti.

Per *Halo 2*, Fries si rifiutava di seguire la decisione dei dirigenti di uscire con un anno d'anticipo. Aveva minacciato d'andarsene. Non riteneva di essere una prima donna, pensava però che fossero i franchise a rendere speciale l'Xbox. Non ci si poteva aspettare che i creativi facessero sacrifici artistici per il bene della piattaforma. La scarsità di prospettiva era ciò che lo colpiva maggiormente. Alla fine aveva convinto i dirigenti a lasciare che *Halo 2* uscisse ad autunno 2004.

Sia Robbie Bach che Peter Moore dicevano che non avrebbero mai fatto pressioni a un team artistico per giungere a compromessi su un gioco, facendolo uscire prima che fosse pronto. "Non c'era molto da discutere su quello", aveva poi confermato Bach.

Ma Fries era convinto che, in realtà, la piattaforma sarebbe stata costantemente anteposta al resto. Gli sviluppatori avrebbero sempre mantenuto una certa autonomia, in relazione ai titoli. Ma il massimo dirigente responsabile non l'avrebbe avuta, il potere decisionale sarebbe stato di un comitato che includeva dirigenti con una inferiore esperienza sui giochi.

"Non avrei potuto continuare in quel modo", aveva poi confessato Fries. "Era una situazione impossibile. Ero furioso, mi vedevo costretto a lasciare un gruppo che avevo costruito".

Dopo 18 anni nella società, Fries si stava allontanando. Era un elemento del sistema, e aveva dato molto alla compagnia, ma non era uno che segue ciecamente il consiglio dei suoi capi o dei suoi pari. Aveva quindi deciso di andarsene. Fries aveva parlato con Ballmer e Gates delle sue difficoltà. Non voleva passare i suoi contratti a Bryan Lee e preferiva avere molto più controllo su cose come il marketing ma non poteva dire che la sua divisione fosse altamente remunerativa e che tutti i suoi giochi fossero dei grandi successi. Non era il proprietario della gallina dalle uova d'oro. Fries non era arrabbiato con Allard, che era stato il suo avversario naturale in molte delle riunioni con i dirigenti. Sarebbe stato felice se Peter Moore avesse preso il controllo di tutto il marketing e se ne fosse occupato nel suo gruppo.

In seguito, quell'anno, i dirigenti avevano tenuto un evento a scopi sociali nella caffetteria. Tutti i dirigenti dovevano partecipare a una gara di karaoke. Fries aveva cantato Purple Rain di Prince, e le parole sembravano particolarmente appropriate. Fries considerava la canzone il suo canto del cigno. Il testo, conteneva infatti le seguenti frasi: "È un tale peccato che la nostra amicizia sia dovuta finire", e "Avete detto di volere un leader, ma non sembra che siate disposti a cambiare mentalità".

L'amministratore di Fries aveva svuotato l'ufficio per lui, e a partire dalle vacanze di Natale non aveva più messo piede in Microsoft. Il suo staff aveva dato una festa d'addio. Erano presenti amici sia della divisione Xbox che di quella di Office. Robbie Bach aveva inviato un simpatico messaggio di saluto. Le persone del gruppo hardware gli avevano regalato una speciale versione grigia dell'Xbox, su cui era inciso: "Grazie per tutto ciò che hai fatto con MGS e Xbox". Aveva anche ricevuto una targa che elencava tutti i 120 giochi che Microsoft aveva pubblicato durante il periodo in cui lui aveva lavorato con loro. Tra questi, erano posti in risalto i 18 giochi che avevano venduto più di un milione di copie. Fries aveva provato tristezza, durante quelle vacanze. Andandosene, aveva ricordato le parole del suo ex capo in Office, Chris Peters, che aveva lasciato Microsoft 5 anni prima per tornare a studiare arte. "La cosa migliore nel lavorare per Microsoft e poi andarsene", aveva detto, "è che ti viene offerta l'occasione di una seconda vita". Era così che si sentiva Fries.

Gates e Ballmer non avevano effettuato alcun drastico cambiamento nell'organizzazione. Fries ufficialmente aveva dato le dimissioni a gennaio del 2004. Robbie Bach aveva affidato a Shane Kim, che era stato per otto anni il chief operating officer di Fries, la guida dei Microsoft Game Studios.

"È triste per noi", aveva detto Bach in una telefonata con un giornalista il giorno dell'annuncio, "Ed è una grande persona. Ci concentreremo sul contenuto dei giochi. Pochi giochi, di alta qualità. È un cambiamento iniziato da Ed stesso 18 mesi fa".

Fries aveva detto che all'epoca alcune cose erano sbagliate, e che l'unica cosa che avrebbe potuto spingerlo a proseguire per altri cinque anni, era il fatto che lo fossero.

Bach in seguito aveva aggiunto: "La decisione di andarsene faceva parte del processo, di norma Ed indicava ciò che voleva fare e la linea di azione che avremmo dovuto seguire. Queste cose capitano. Ed è una grande persona e volevamo che facesse parte del progetto. Quando qualcuno se ne va, lascia un vuoto nella tua organizzazione, e devi essere pronto a riempirlo. Dobbiamo gestire la struttura in modo da poter proseguire anche se qualcuno viene investito da un autobus. Nel caso di Ed, abbiamo cambiato l'organizzazione quando se ne è andato. Queste cose sono accadute per ogni progetto a cui io abbia lavorato. La gente a volte se ne va per ragioni personali e devi semplicemente accettarlo e adattarti. La guida di Ed era fondamentale. L'Xbox originale non sarebbe esistita senza di lui".

Fries aveva creato uno studio di giochi di livello mondiale, e molte delle sue decisioni avrebbero avuto effetti anche sul fato dell'Xbox 360. Kim, che non era un giocatore, aveva dei grandi vuoti da riempire. Il team di dirigenti dell'Xbox aveva perso il leader più a lungo fedele nella storia del settore. Ciò aveva fatto sì che alcuni sviluppatori esterni iniziassero a interrogarsi sul ruolo di Microsoft nei videogiochi.

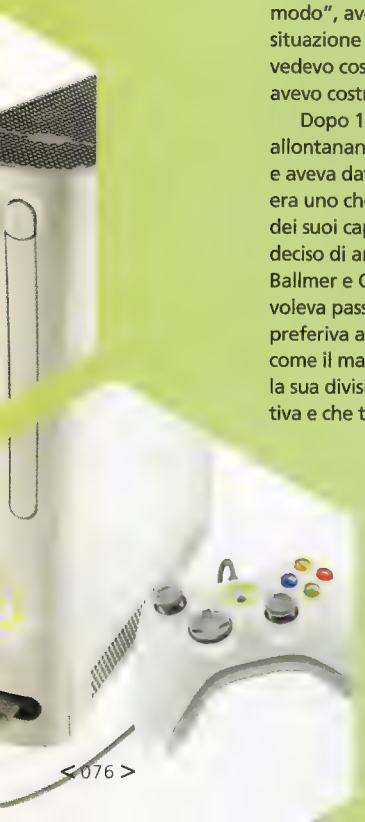
Ma sarebbe stato errato affermare che Ed Fries fosse l'appassionato di giochi che aveva perso la battaglia contro gli esperti finanziari e gli avversari interni. Fries aveva 18 anni di esperienza in Microsoft, e in essa e per essa viveva. Non aveva iniziato con i videogiochi, ma lavorando al codice di Excel. Era un uomo Microsoft, dalla punta dei capelli a quella dei piedi. Fries era giunto a capire e conoscere le persone del settore videoludico. Ma le sue dimissioni non comportavano automaticamente il trionfo degli esperti finanziari. Dopotutto, i dirigenti avevano concesso tempo a *Halo 2*. Inoltre, c'era ora un grande vuoto nel gruppo di Xbox.

A. J. Redmer diceva ai suoi colleghi: "Potremmo definirla una tragedia greca. Ed era intelligente, e mi manca davvero la sua presenza".

Lo scettro del comando sarebbe passato a Shane Kim e Peter Moore.

Quando Kevin Bachus, co-creatore dell'Xbox, aveva sentito che Fries se ne stava andando, aveva detto: "Ed era il primo responsabile della posizione che Microsoft ha ottenuto nei giochi per PC e console. Quando aveva preso il comando, Microsoft era una barzelletta nel settore. Oggi, ha una posizione molto rispettabile".

> "La cosa migliore nel lavorare per Microsoft e poi andarsene è che ti viene offerta una seconda vita"



# L'AUTORE

**Videogiochi** incontra Dean Takahashi per chiedergli come vede Microsoft, i suoi 'rinnegati' e come sia possibile parlare di videogiochi sulle pagine di un quotidiano

**Nell'introduzione al suo primo libro, 'Opening the Xbox' scrive che l'idea di realizzarlo le venne suggerita dagli uffici PR di Microsoft. Al contrario, 'The Xbox 360 Uncloaked' nasce dal suo personale desiderio di realizzare un'altra opera, dedicata alla nuova console Microsoft. Sembra davvero intrigato dall'impresa della casa di Redmond. Cosa l'affascina di più, in particolare?**
Grazie per l'attenzione riposta nella lettura del mio primo libro. Durante la realizzazione di 'Opening the Xbox' ho ottenuto un sacco di buoni contatti e ho pensato di sfruttarli per scrivere il secondo libro. Pertanto una delle ragioni per cui ho realizzato questo libro è l'opportunità: sapevo di poter raccontare questa storia, e di ottenere informazioni interne meglio di chiunque altro. Ma ho anche creduto che la storia fosse interessante sotto diversi aspetti. L'industria del videogioco ha affrontato la sfida di guadagnare il riconoscimento come legittima forma d'arte da parte della società. Microsoft ha affrontato la sfida di combattere avversari giapponesi ben piazzati. E dentro Microsoft, coloro che promuovevano l'idea di realizzare una console da gioco hanno affrontato la sfida di ottenere l'approvazione degli altri. La storia di come siano state superate queste sfide è avvincente e non è ancora finita. Pertanto ho deciso di documentarla mentre si svolgeva, nella maniera migliore possibile.

**È mai venuto a conoscenza di qualcosa di 'segreto' durante le sue indagini su cui le è stato chiesto di tacere nella stesura dei due libri?**
Be', se ci fosse stato qualcosa di segreto non potrei dirvelo *[sorride]*. Preferisco rispondere alla domanda in questo modo: ho sentito delle cose catalogabili come indiscrezioni non verificabili. Ho fatto del mio meglio per approfondire e cercare la verità. Laddove non ho potuto verificare i dettagli, ho deciso di non parlarne.

**Ha incontrato un sacco di persone di Microsoft durante le sue ricerche. Ce n'è qualcuna che l'ha affascinata particolarmente?**
Penso alle persone descritte nei miei libri come ai personaggi di un romanzo. Sono esagerati e si impegnano in combattimenti eroici. Ho provato questa sensazione con Blackley nel primo libro e con Ed Fries nel secondo: entrambi personaggi tragici che hanno affrontato grandi sfide, ma che hanno personalmente sofferto nel mentre.

**Sony o Nintendo le hanno mai chiesto di scrivere un libro sulle loro società? Lei ci ha mai provato?**
Gliel'ho chiesto, ma non mi hanno mai risposto. Dopo aver finito il primo libro su Xbox, la mia idea era di realizzarne uno su tutte e tre le società. Ma non sono mai approdato a nulla. Le società giapponesi sono poco aperte e per me è molto più difficile accedervi dal momento che non parlo giapponese (sono nato negli Stati Uniti e non parlo la lingua dei miei nonni).

**L'unico libro esistente su PlayStation è 'Revolutionaries at Sony'. Non le pare strano che esista una sola opera su questo argomento considerata la leadership di Sony in un mercato che la vede protagonista da oltre 10 anni?**
Credo che dipenda dal fatto che la divisione dedicata ai videogiochi sia solo una parte di Sony. E Sony non si è mai dimostrata disponibile nel raccontare i dettagli di come realizza le proprie console. Penso che lo considerino un segreto da non divulgare alla concorrenza. Ma non posso dirlo con certezza. Magari nessuno dei giornalisti nipponici ha provato davvero a scrivere un altro libro.

**In passato ha scritto per testate importanti come Wall Street Journal e Los Angeles Times e oggi lavora per il San Jose Mercury News. Qual è l'atteggiamento di queste pubblicazioni nei confronti dei videogiochi in USA? Crede possibile che in un prossimo futuro i quotidiani dedichino ai giochi la stessa attenzione oggi riservata a musica o cinema? O si continuerà a parlare di videogiochi solo nelle riviste specializzate?**

**Dean Takahashi è stato giornalista di economia per 17 anni, periodo in cui ha lavorato per Wall Street Journal, Red Herring Magazine, Los Angeles Times, Orange County Register e Dallas Times Herald. Giocatore appassionato, Takahashi ha realizzato il libro sulla storia di Xbox 'Opening the Xbox: Inside Microsoft's Plan to Unleash an Entertainment Revolution' (inedito in Italia) nonché il suo seguito non ufficiale, intitolato 'The Xbox 360 Uncloaked' (pubblicato nel nostro Paese da Multiplayer.it, a cui vanno i ringraziamenti per il capitolo incluso in queste pagine), sulla genesi della seconda console Microsoft. Takahashi scrive attualmente di videogiochi e tecnologie per il prestigioso quotidiano San Jose Mercury News, oltre a curare il suo blog 'Dean & Nooch on Gaming' consultabile all'indirizzo http://blogs.mercurynews.com/aei/gaming/**

Problemi del genere coinvolgono tanto i giornali mainstream quanto gli editori di libri. Ma le cose stanno cambiando. Coloro che scrivono di videogiochi su quei giornali sono dei pionieri. Nel mio, abbiamo cominciato a pubblicare recensioni di videogiochi nella sezione dedicata all'arte e all'intrattenimento, di fianco a quelle di libri, film e opere teatrali. Il New York Times ha poi fatto altrettanto. A mano a mano che questi scrittori raccontano storie più interessanti e mostrano alla gente quanto siano diventati importanti i videogiochi, guadagneranno lettori fedeli. Il problema si risolverà da solo attraverso un ciclo di domanda e offerta.

**La console war sembra non finire mai. Pensa che in futuro si arriverà ad un'unica tecnologia, adottata da tutti i costruttori di hardware?**
È possibile, ma improbabile. Nessuno vuole che si ripeta la situazione di duopolio che c'è stata in ambito PC fra Microsoft e Intel. Chi produce i contenuti vede valore nella competizione. Ma se un produttore di console guadagna abbastanza vantaggio, sarà difficile per i rivali superare gli effetti a catena.

**Com'è possibile per il videogioco diventare davvero di massa se c'è bisogno di avere in casa almeno tre sistemi per fruire della maggior parte del software prodotto oggigiorno?**
Se osservate la varietà di apparecchiature che avete in salotto potrete darvi una risposta da soli. Guardate quante tipologie e marche di TV, set-top box, sistemi audio e apparecchi per la registrazione esistono. È alquanto difficile soddisfare tutti i bisogni di un consumatore con un solo tipo di macchina. Questa è la ragione per cui non mi aspetto che un unico soggetto domini l'intero business del videogioco.

**Intende scrivere altri libri analoghi a quelli pubblicati fino ad oggi o c'è qualcosa che di più interessante che intende analizzare? Cosa vede nel futuro letterario di Dean Takahashi?**
Per adesso mia moglie sarebbe contenta se mi limitassi a fare il mio lavoro quotidiano per il giornale. Io dico sempre che se trovassi una grande storia che valga la pena di raccontare in un libro allora scriverò quel libro. Non scriverò un altro libro finché non avrò trovato quella storia.

# IL VIAGGIATORE

## IL PIÙ OCCIDENTALE DEGLI SVILUPPATORI GIAPPONESI APRE LE PORTE DI Q ENTERTAINMENT PER DESCRIVERE COSA VEDE (E SENTE) NEL FUTURO DEI VIDEOGIOCHI

Sebbene le atmosfere rarefatte di *Every Extend Extra* siano distanti anni luce dalle polverose piste di *Sega Rally*, **Tetsuya Mizuguchi** ha compiuto quel viaggio in poco più di un decennio. Titoli come *Rez* e *Space Channel 5* hanno cementato la sua reputazione come maestro dei rhythm action game, ma il portfolio dell'ex creativo Sega è talmente ampio da rendere davvero indecifrabili le sue ambizioni in materia videoludica. Ora, mentre il suo studio affronta i progetti più diversi (come lo slash em up *Ninety-Nine Nights* e il puzzle game *Lumines* (attualmente in fase di conversione per cellulari, PS2 e Live Arcade), Mizuguchi spiega la propria filosofia.

**Nell'industria odierna sono pochi gli sviluppatori che possono vantare una forte notorietà. E lei è uno di questi. Perché ritiene che la gente sia in grado di vedere i suoi titoli e dire: "Quello è un gioco di Mizuguchi"? Pensa di mettere nel lavoro la sua vita personale più di quanto facciano altri sviluppatori?**

Non cerco di inserire nulla di particolare nei miei giochi. La mia carriera non è stata lastricata interamente di successi. Ha conosciuto diversi passi falsi. Se sei ossessionato dal successo, allora non realizzerai nulla di valido. Il ciclo vitale dei giochi è tanto veloce che la gente si dimenticherà in tempo zero del tuo titolo. Devi guardarti intorno e poi decidere di realizzare qualcosa che sia in sintonia con il suo tempo. E questo è molto difficile. Quando vedo il progetto di un gioco o penso a un'idea, se ritengo che possa essere fatto da altri o sia già in sviluppo presso altri studi, allora non sono più interessato a realizzarlo. Perciò penso costantemente a cosa dovrei, o potrei, fare.

**Ritiene che la sua fama sia in parte dovuta anche alla sua presenza costante agli eventi del settore? Negli ultimi mesi è riuscito a partecipare a E3, GDC, NordicGame, Develop, TGS e a non meno di due press tour mondiali.**

[Ride] È vero, viaggio parecchio, e lo faccio principalmente per diletto personale, perché mi piace vedere altre nazioni, incontrare persone, confrontare idee. Ma al tempo

stesso la mia presenza è una sorta di vetrina per Q Entertainment, quindi è importante anche come opera di promozione. Inoltre posso avere un feedback anche da parte di giocatori di altri Paesi. Troppo spesso gli sviluppatori tendono a puntare unicamente al mercato domestico: quelli giapponesi guardano solo al Giappone, quelli americani agli USA, e così via. Invece è importante che ci siano influenze da ogni parte del pianeta.

**Non teme che la sua assenza dagli uffici di Q Entertainment possa spingere alcuni progetti verso direzioni a lei non gradite?**
Non proprio. Ovviamente serve una pianificazione adeguata, ma per il momento tutto procede al meglio. Comunque quest'anno sta andando così, e dopo il Tokyo Game Show volerò ancora in Europa e in Canada, ma dubito che anche nel 2007 sarò così spesso in viaggio.

**Il suo curriculum affonda le radici nei media e nell'arte. Ritiene che l'industria del videogioco dovrebbe provare ad assu-**

**mere più persone con un bagaglio artistico per fare i game designer piuttosto che gente con un know-how tecnologico?**
Siamo arrivati a un punto in cui si sta cominciando a trovare un certo equilibrio fra programmatori e grafici. Inizialmente i videogiochi erano incentrati sui programmatori. Non c'era alcuna preoccupazione per la grafica: utilizzando il codice, si mostrava un puntino che si poteva muovere ovunque per lo schermo. Poi il puntino è diventato una linea, poi un poligono, un cubo, poi è arrivata una texture, ecc. A causa di quest'evoluzione sono diventati necessari designer e grafici. Ora sono fondamentali sia i programmatori che i grafici, come se fossero le due ruote di una bicicletta. Tuttavia ho la sensazione che con la nuova generazione di console si stia tornando nuovamente a concentrarsi sulla programmazione, considerando il ruolo centrale che avranno fisica e shader. La prospettiva migliore è quella di avere un programmatore molto capace che abbia un ottimo senso artistico, o viceversa.

**Attualmente l'industria sembra ammaliata dalla grafica fotorealistica e da storie di gioco particolarmente elaborate. Ritiene che la gente sottovaluti il potenziale del game design più astratto?**
Personalmente non credo di puntare all'astratto: non è il mio obiettivo. In Giappone usiamo il termine 'mediabigaku', che si può tradurre come 'estetica dei media'. Quando sono confuso su che direzione intraprendere, cerco rifugio nel 'mediabigaku' e penso così al passo successivo. Si tratta di comprendere cosa prova la gente, cosa desidera, cosa la emoziona. Quando provi qualcosa, significa che si è scatenata un'emozione e c'è sempre una ragione per cui ciò avviene. Quando ridete, piangete o siete sorpresi, c'è sempre una ragione, ma questo processo viene spiegato raramente, perciò cerco di capirlo. È alla base dei miei studi. Quale genere di stimolo scatena una certa emozione o reazione? Per esempio, fattori come razza, nazionalità o sesso hanno qualche tipo di impatto? Se è così, in quale modo influenzano il risultato? Questo studio è il lavoro della mia vita, e i risultati finiscono nei miei progetti di game design. Progetti che non derivano in primis da generi ludici già esistenti. Per esempio, non realizzerò un gioco del genere 'realistico' solo perché il realismo è popolare fra gli sviluppatori odierni. Preferisco con-

Gli uffici di Meguro (Tokyo) di Q Entertainment non sono particolarmente ampi, ma grazie al nome di Mizuguchi l'etichetta è già riuscita ad attirare su di sé l'attenzione del mondo videoludico

centrarmi sui sentimenti delle persone e realizzare un titolo attinente a quello. Perciò, da questo punto di vista, potrei scegliere di usare il realismo per raggiungere quell'obiettivo.

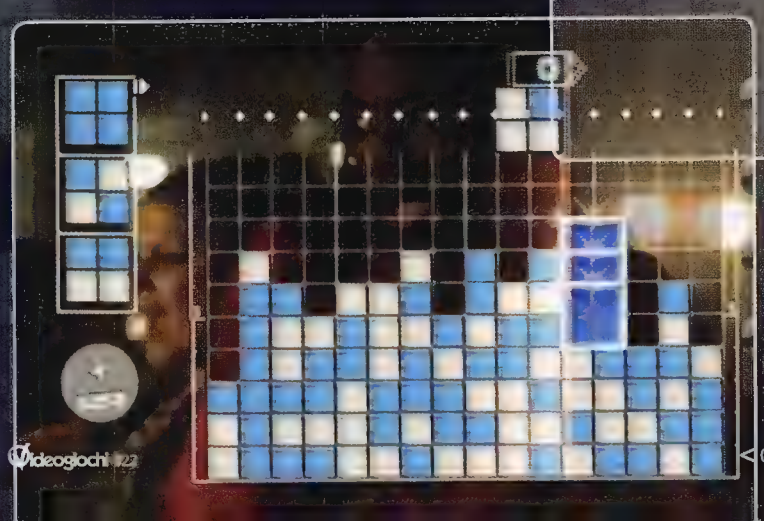
La filosofia 'mediabigaku' si basa sui media e sulla tecnologia che incontriamo nella nostra vita quotidiana: sono estensioni di ciò che altre persone hanno provato e sentito, sono il prodotto finale di pensieri e idee sviluppati da persone. Sono emozioni trasformate in elementi concreti e che vanno oltre il corpo di chi le ha avute originariamente. Ma questi elementi devono interagire con altre persone che potrebbero rigettarli perché non sono in sintonia con la loro personalità, con i loro sentimenti o con i loro gusti. Se ciò avviene, significa che il tuo design non era valido: se il tuo pensiero non è corretto, allora la gente potrà ritenere il tuo design inutile, non interessante o non pratico. Il software segue il medesimo percorso di questi elementi e deve soddisfare le emozioni della gente. Ma c'è anche una sorta di ciclo, delle ondate. Per esempio, se un gioco che ha avuto successo un anno fa venisse lanciato oggi, magari non produrrebbe alcuna reazione nel pubblico. Perciò non si può pianificare tutto, e c'è anche un fattore di coincidenza. Si tratta di essere fortunati o sfortunati: è impossibile pianificare tutto, ma se si continua a sviluppare giochi carismatici si dovrebbe finire per cavalcare una di quelle ondate e avere successo.

## "QUALE GENERE DI STIMOLO SCATENA UNA CERTA EMOZIONE? FATTORI COME RAZZA, NAZIONALITÀ O SESSO HANNO QUALCHE TIPO DI IMPATTO?"

**Come si inserisce in questa teoria un titolo come *Ninety-Nine Nights*?**
*N3* c'entra moltissimo: ho provato ad usare l'alta definizione e il realismo come parte della mia ricerca a lungo termine del 'mediabigaku'. La mia ricerca di un nuovo tipo di intrattenimento mi ha condotto a *N3*. È un action game, ma la sua ispirazione è in realtà nascosta. Oggi giorno ci sono un sacco di scontri in tutto il mondo. Internet ci permette di esaminarli da ogni angolazione, dal punto di vista di ogni fazione. È possibile percepire la differenza fra le due fazioni: è un solo scontro, ma inquadrabile da diversi punti di vista. Non c'è un lieto fine, perciò il gioco non finisce con la vittoria di una delle due fazioni. Volevo che i giocatori percepissero questo, avranno una visione complessiva dello scontro attraverso le due differenti fazioni in guerra. Non c'è una sola risposta alla domanda, ma numerose. In questo senso sono stato parecchio influenzato dal film 'Rashomon' di Akira Kurosawa. Ma è molto difficile comunicare quest'aspetto ai giocatori: magari non percepiranno nemmeno il mio messaggio. Quando ho presentato il gioco al reparto marketing, dopo aver spiegato tutto, mi hanno risposto semplicemente con un: "ok, allora è un action game". E mi tocca ammettere che è proprio così. Non ci sono problemi se il gioco viene venduto come un action game caratterizzato dalla presenza di un sacco di unità sul campo di battaglia, ma spero che alcuni giocatori capiranno ciò che volevo trasmettere e faranno passaparola. Ma ci vorrà del tempo.

Molte volte ho la sensazione che i miei giochi siano di difficile comprensione per il reparto marketing, perciò li lascio liberi di promuoverli come meglio credono. Prendete *Lumines*, ad esempio. Quando ho presentato il gioco, la reazione del publisher è stata: "Un puzzle game? Come gioco musicale?". Voleva spiegarmi che non c'era mercato per puzzle e giochi musicali. Forse sono stato semplicemente fortunato ad avere il gioco pronto per il lancio [di PSP] perché così ha ricevuto un sacco di attenzione!

**In passato ha dichiarato più volte di voler realizzare un seguito di *Rez*. Potrebbe rilevare i diritti del gioco da Sega? E se così fosse, che tipo di seguito realizzerebbe?**
Un seguito di *Rez* avrebbe bisogno della piena approvazione di Sega, dato che sono loro a detenere la PI. È parecchio tempo che penso a come potrebbe essere un possibile seguito, ma non dev'essere per forza un *Rez 2*: potrebbe essere anche un altro gioco con un titolo diverso. Ho un legame molto personale con *Rez*: è stata una creazione davvero personale. Abbiamo utilizzato la potenza disponi-



bile all'epoca, sfruttandola al massimo. Per questo motivo, dal punto di vista concettuale, *Rez* non è mai finito per me. Con le nuove console potrei dare più potenza alla grafica e utilizzare il sonoro 5.1. Le possibilità per un seguito o un titolo nuovo sono enormi.

**In che rapporti è rimasto con Sega dopo il suo abbandono?**
Direi buoni, contrariamente a quanto la gente potrebbe pensare. Amo ancora Sega e sono grato per le opportunità che mi ha offerto. Ho un sacco di amici in Sega, che sento spesso, e mi auguro che abbiano successo. Non è escluso che possa nascere qualche forma di collaborazione in futuro. Ma adesso voglio essere completamente libero e sento che questa è la scelta giusta per me.

**Q nasce come sviluppatore di dimensioni modeste, ma ha già un'ampia gamma di progetti in corso di lavorazione. Si tratta di una strategia indispensabile per la sopravvivenza di un giovane studio o semplicemente lei ha troppe idee?**
Ad essere sinceri non credo sia assolutamente necessario fare così tanti giochi e tanto diversi fra loro. Ma voglio davvero realizzare le mie idee il più velocemente possibile. È come se fossi sotto pressione per trasmettere queste visioni il più presto possibile, forse perché queste visioni mi sembrano tanto chiare e nitide. Non desidero però affrettare nulla perché il risultato non sarebbe quello che desidero. Voglio mantenere un processo creativo naturale, che ha bisogno del suo ritmo.

**Dato il successo di *Lumines* e *Meteos*, non ha mai temuto che Q Entertainment potesse avere difficoltà nel levarsi di dosso l'etichetta di 'casa dei music game'?**
No, direi di no. Per me è importante che la gente veda al di là della musica e consideri il gioco nella sua interezza. Audio, video, gameplay... È la sinestesia l'elemento cardine, la coesione di tutti gli elementi in grado di trasmettere al giocatore un'esperienza unica. Non solo la musica. Magari in futuro verranno coinvolti anche altri sensi. Magari persino l'olfatto, chi lo sa?

**Sono 15 anni che sviluppa giochi. Ritiene di aver capito qualcosa sui videogiochi che non comprendeva quando ha cominciato a fare questo lavoro?**
Be', non devo più avere pazienza. Quando ho cominciato non avevo esperienza nella realizzazione di videogiochi, perciò ho passato un sacco di tempo ad imparare. Dovevo essere paziente, e questo aveva risvolti sia postivi che negativi. Ma dare vita a questa società con i miei amici mi ha garantito un sacco di libertà. Ciò non significa che tutte le giornate siano semplici, ma in un certo senso è più 'salutare'. In Sega fai parte di una grossa società che ha i propri processi, mentre qui devi adattarti e farne a meno. In questa società se dovessi perdere la tua creatività, inizieresti ad arrancare. Sarebbe immediato. Perciò non è affatto facile, ma significa che posso fare ciò che voglio e questo non ha prezzo.

La cosa che ho imparato di più in tutti questi anni è sicuramente a capire le persone, a capire il pubblico, in un certo senso. Ho viaggiato per il mondo, incontrato una quantità enorme di persone, fatto un sacco di cose e provate molte altre. Ho compreso il potenziale del realizzare giochi per gente di tutto il mondo: immaginate qualche centinaio di milioni di persone (dei miliardi presenti sul pianeta) che compra una console e di lanciare poi un titolo per questo pubblico enorme, senza alcun confine. Con la scomparsa 'fisica' dei media, grazie all'uso di PC

e cellulari, si può mirare ad un pubblico ancora più ampio. La mia preoccupazione principale è cercare di capire chi sta dall'altra parte, gli utenti. Per esempio, qual è il pubblico che mi piacerebbe raggiungere sulla piattaforma su cui sto lavorando? Più pensi ai videogiochi, più ti concentri sulle persone. Gli esseri umani sono tutti uguali quando sono piccoli, ma col passare del tempo (quando diventano adulti) si evolvono attraverso l'educazione e l'ambiente culturale, le loro radici nazionali. È così che costruiscono la propria personalità, il proprio mondo. Ora, quando gli proponi un titolo, è molto interessante studiare la reazione di ogni persona sapendo che esistono tutte queste differenze. Credo sia l'esperienza più interattiva che si possa provare. Un gioco che non ha smosso nulla in passato, potrebbe ottenere una reazione enorme adesso. Penso sia questione di essere di moda o meno: ci sono cose che non sono viste come attuali ai giorni d'oggi, ma che lo saranno magari fra 30 o 50 anni. Finora la spina dorsale dell'industria dell'entertainment è stata formata da musica e cinema, ma adesso i videogiochi stanno diventando una vera forma di intrattenimento interattivo. In futuro la gente dividerà l'intrattenimento fra forme interattive e non-interattive, operando di conseguenza le proprie scelte. Alcuni preferiranno l'interattività, mentre altri la passività.

**Fra 15 anni si immagina ancora a sviluppare giochi?**
Penso che non mi concentrerò esclusivamente sui videogiochi, ma... sì, continuerò a creare nei prossimi 15 anni. Ho comunque la sensazione che la mia attenzione sia sempre più calamitata da altre cose, come la musica e i video musicali. Sto già cominciando a mettermi alla prova al di fuori di quest'industria. Potrò così fare nuove esperienze da sfruttare successivamente anche nei videogiochi. Sto già usando la mia esperienza coi giochi in nuovi ambiti, nello specifico per un video musicale. Ho sfruttato la mia esperienza con *Rez* per creare una sinergia fra audio e video. Non voglio fare solo musica o solo video: voglio fare entrambi.

## "CONTINUERÒ A CREARE NEI PROSSIMI 15 ANNI, MA HO LA SENSAZIONE CHE LA MIA ATTENZIONE SIA CALAMITATA DA ALTRE COSE, COME LA MUSICA"

BROTHERS
IN ARMS

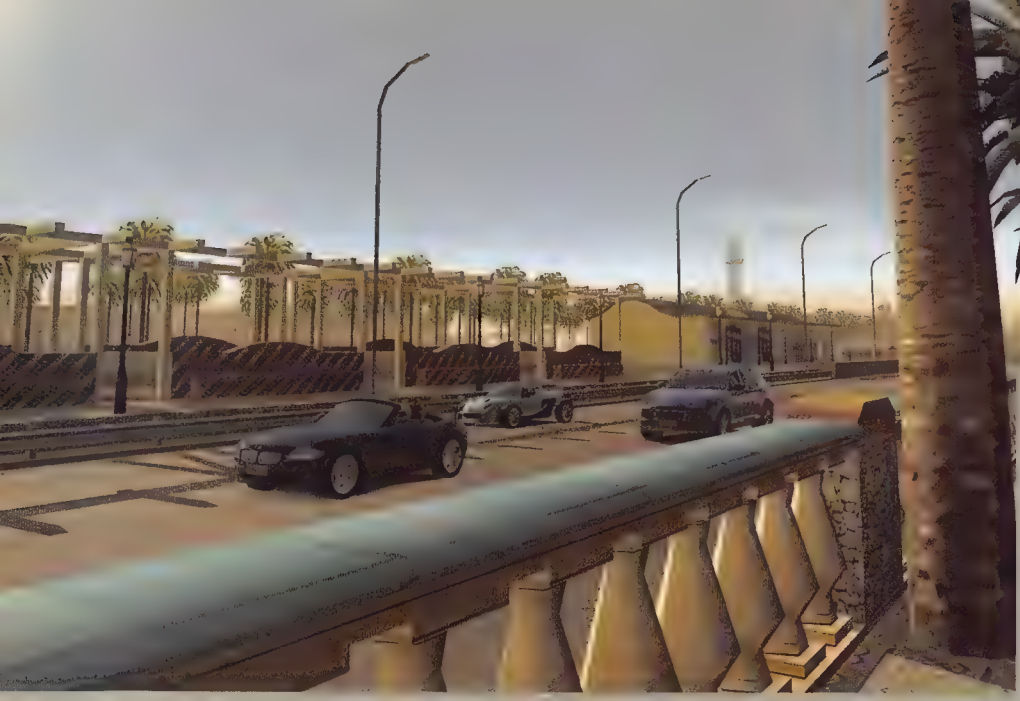
**Il videogioco cooperativo esiste da quando esiste il videogioco, ma pochi, al di là degli utenti, si sono realmente resi conto del suo potenziale. È in arrivo una rivoluzione?**

Sarebbe immaginabile un *Pong* con un solo punteggio in cima allo schermo, anziché due? Sarebbe forse stato un videogioco dove i due utenti avrebbero dovuto scambiarsi una palla sempre più velocemente, con lo scopo di dare vita allo scambio più lungo umanamente sostenibile?

Si sarebbe forse il videogioco concentrato sull'arte di spingere i giocatori alla cooperazione, invece di alimentare le fiamme della rivalità? Si tratta di una domanda oziosa; non perché quanto supposto sia ingegneristicamente azzardato, ma perché il videogioco ha sempre dedicato uno spicchio della sua ampiezza al gioco cooperativo, per quanto possa sembrare spesso marginale.

Il gioco cooperativo è sempre stato un'indispensabile materia prima per l'arcade gaming, dai primi raggi di gloria agli acciacchi del suo attuale crepuscolo. Chiedere a qualche veterano delle sale giochi di elencare le esperienze cooperative a lui più care significa essere inondati da tutti i brand che fiorirono nell'era delle macchinette mangiamonete, un cursus honorum dominato da picchiaduro a scorrimento, puzzle da giocare affiancati, sparatutto bidimensionali e curiosità fondate sull'impiego di bizzarre periferiche: *Gauntlet, Double Dragon, Bubble Bobble, Smash TV, Final Fight, Sunset Riders, Pang, Golden Axe, The House of the Dead.* La lista è prolissa quanto i distanti e nostalgici aneddoti ad essa legati; rimembranze incentrate tanto sui giochi quanto sulla gente che ne era coinvolta. Ma questi giochi sopravvissero anche in un altro contesto, divenendo un caposaldo del software per personal computer i cui retaggi raggiungono l'odierno (*Lego Star Wars*, ad esempio, o i saccheggiatori di dungeon di *Everquest* e *Baldur's Gate* recentemente insediatisi anche su PS2 e Xbox). Questa forma di co-op gaming a schermo condiviso si è persino prestata ad uno dei più fulgidi e inaspettati esempi di giochi da vivere fianco a fianco: l'RPG *Secret of Mana* di Squaresoft. La sua modalità a tre giocatori utilizzava il multitap del SNES in modo incompleto. Ciò che invece veniva pienamente sfruttato era la presenza del giocatore e dei suoi due amici, liberi di affrontare l'intera avventura attraverso i combattimenti in tempo reale. Un'esperienza analoga era disponibile su GameCube: *Tales of Symphonia*, in cui quattro giocatori (lievemente più pazienti) affrontavano affiancati combattimenti basati su armi e incantesimi. Il genere è rimasto assai florido anche in un altro campo, quello dei giochi sportivi (da *PES* ad un'ampia gamma di giochi da tennis), dal quale difficilmente verrà scalzato nel prossimo futuro. C'è un elemento costante che caratterizza questi giochi aggregativi a schermo condiviso: la limitatezza, quando non l'assenza, del controllo sulla telecamera. L'inquadratura rimane laterale, verticale, isometrica: la facoltà di osservare l'ambiente circostante è ridotta al minimo. Tale caratteristica è la chiave delle difficoltà odierne del co-op gaming, un po' a disagio in un contesto dove la Libertà di Telecamera è ormai un diritto inalienabile dell'uomo e del videogiocatore.

Sebbene alla base di esperienze comprensibilmente immediate, allegre e intense, la condivisione dello stesso schermo costituisce anche la forma meno sofisticata di cooperazione. Un secondo (o un terzo, o un quarto) partecipante viene scaraventato nella stessa mischia a cui partecipano tutti gli altri, in una semplicistica aggregazione di uomini e risorse. La collaborazione via splitscreen consente margini più ampi di libertà a spese però del coinvolgimento, un compromesso rischioso persino per i giochi migliori. È come se si fosse costretti a guardare attraverso un oblò invece di una finestra. Quasi tutti gli sparatutto e i giochi di guida per console presentano modalità splitscreen offline, spesso possibili solo in ambienti su misura strutturalmente semplificati o dal dettaglio ridotto.



Talvolta l'immaginazione dei giocatori influenza le sessioni multiplayer online al di là degli affaticati server dei MMORPG. L'improvvisata modalità cooperativa del 'Gatto e Topo' resa popolare da *Project Gotham Racing 2*, dove veicoli poco potenti venivano spinti verso il traguardo da macchine super veloci guidate da amici, è stata ufficialmente riconosciuta in *Project Gotham Racing 3*

## IL GIOCO A SCHERMO CONDIVISO SI FONDA SUL DESIDERIO DI RIUNIRSI E STARE ASSIEME

**Ma questo non ha** impedito a nessun gioco di offrire ad un paio di giocatori pieno e completo divertimento. *Toejam & Earl* divideva lo schermo solo quando i giocatori si allontanavano in direzioni opposte, mentre *TimeSplitters* usava il suo look semplice e l'ancora indomata potenza di PS2 per offrire una modalità co-op in splitscreen efficiente e non lontana dalle manovre di spionaggio a due di *Perfect Dark*, tremolanti nel frame rate ma traboccanti di gadget. Il coraggioso tentativo di rendere giocabile un'intera campagna in splitscreen ha danneggiato probabilmente un titolo come *Conflict: Desert Storm*, giacché i benefici della collaborazione tra quattro partecipanti compensano a stento la perdita di ampiezza e atmosfera. Problemi di questo tipo sono stati superati quando si è pensato di costruire alcuni giochi dalle fondamenta come un'esperienza cooperativa. È ciò che ha fatto DMA con il suo favoloso *Hired Guns* su Amiga, dove lo schermo era diviso in quattro indipendentemente dal numero di partecipanti attivi. La sua efficacia venne confermata dalla disponibilità dei giocatori ad affrontarlo pur dovendo condividere la tastiera e stringersi attorno a un monitor. Questa è la prova che il gioco a schermo condiviso o via splitscreen si fonda sul desiderio delle persone di riunirsi e stare assieme. Gli attriti passeggeri delle modalità a incontri portano a paragonabili livelli di prossimità, certo, ma un deathmatch rischia di scivolare nella frustrazione o nella noia se i partecipanti sono pochi o poco propensi a cambiare tattica. Ma è anche il videogioco agonistico in rete da considerarsi un'attività sociale, specie alla luce della tristemente nota propensione all'aggressività e all'ingiuria che può esacerbare i confronti diretti?

Per contrasto, l'aver preso parte ad un'impresa cooperativa andata male non significa necessariamente che non ci si sia divertiti e non sempre restituisce il sapore della sconfitta. Tutti si aiutano per un medesimo fine piuttosto che cercare di stroncarsi reciprocamente. È un contesto caratterizzato da sinceri sentimenti di dedizione, dove motivazioni e legami possono capovolgersi rapidamente senza sfociare in rabbia o indispettiti silenzi. È una qualità essenziale del fascino della collaborazione la possibilità per i giocatori di plasmare la loro personale atmosfera per accrescere il divertimento, come abbandonarsi a momenti di demenziale ilarità per poi tornare subito seri. È molto sottile la linea che separa l'abbattimento coordinato e preciso di un gruppo di nemici a livello Leggendario in *Halo*, e l'accovacciarsi ripetutamente sul cadavere di un Elite morto esibendosi nel contempo in comiche imitazioni di John Wayne.

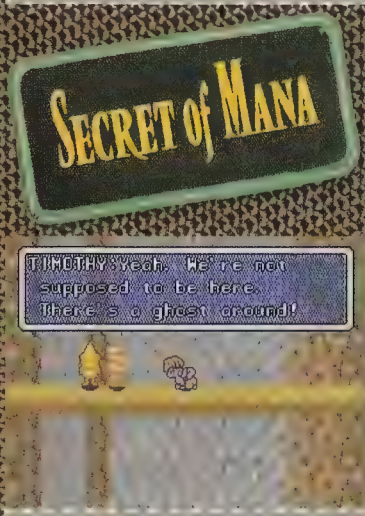
Si tratta di un sentimento che si esprime con la massima vitalità attraverso il sistema collaborativo più ambizioso e potenzialmente avvincente: quello multischermo online o in rete locale. Anche se con qualche limitazione, per gli utenti rappresenta un'occasione per condividere non solo porzioni specifiche dell'azione, ma l'intero mondo di gioco. Qui è dove ancora risiede la gran parte del territorio inesplorato. In teoria, non ci sono barriere: può essere problematica per certi mondi di gioco, ma è una funzionalità offerta da diversi titoli 'di culto' per Xbox, e che si avvia lentamente a diventare una possibilità sempre più comune per gli utenti Live di 360, elevando un secondo giocatore al ruolo di protagonista in numerose imprese solitarie: è il caso di *Perfect Dark Zero*, *Kameo*, *The Outfit* e, tra poco, *Crackdown*. Non a caso, complessi giochi singleplayer come *Hitman: Blood Money*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Dead*

La conversione di *Doom III* per Xbox, dallo stile discutibile ma dalla lodevole atmosfera, fu al tempo una dimostrazione di forza anche per la cooperazione su Live. Era un ottimo sistema per consentire a due giocatori di superare il problema relativo all'uso alternato della torcia e delle armi che in singolo obbligava a dover armeggiare ciclicamente con l'inventario

### UNA MANO LAVA L'ALTRA

Gli obiettivi specificamente pensati per il confronto online che compaiono nella Achievement list dei giochi Xbox 360 presentano alcuni problemi. Innanzitutto un limite temporale, dal momento che è possibile portarli a termine solo fintanto che circolano ancora persone online. La comunità di utenti può decrescere drasticamente già pochi mesi dopo l'uscita di un gioco, per la frustrazione di quei collezionisti che non ne entrano in possesso per tempo. In secondo luogo, il popolo dedito ai versus online include la sua brava quota di campeggiatori, attaccabrighe, frignoni e bari senza che i partecipanti onesti debbano scontrarsi con il comportamento dei cacciatori di Achievement. Ciò ha favorito la nascita di una sottoclasse di giocatori collaborativi, utenti che contattano altri utenti, spesso sui forum, allo scopo di aiutarsi nel conseguimento di certi Achievement organizzando partite mirate, o semplicemente offrendosi a turni come vittime sacrificali per consentire all'altro il raggiungimento di un determinato numero di uccisioni.

## IL MEGLIO DELLA COLLABORAZIONE A SCHERMO CONDIVISO




**SECRET OF MANA**
(SNES, 1994)

Mentre *A Link To The Past* infiammava il cuore di tutti i possessori di SNES, Square forgiava la leggenda di un Triforce di tipo decisamente diverso. La console offriva pochi motivi per possedere un multi-tap, ma questo epico gioco di ruolo per tre giocatori era ragione sufficiente per custodire gelosamente la periferica sotto chiave quando non veniva utilizzata.

**KURI KURI MIX**
(PS2, 2001)

Uno o due giocatori possono guidare Cookie e Cream attraverso una manciata di lineari percorsi d'assalto che dividono il mondo di gioco, se non lo schermo, colpendo interruttori ed evitando pericoli. Si tratta di un raro esempio di gioco incentrato sulla collaborazione che, se giocato da soli, provoca un infernale mal di testa per la necessità di coordinare i movimenti con un solo pad.

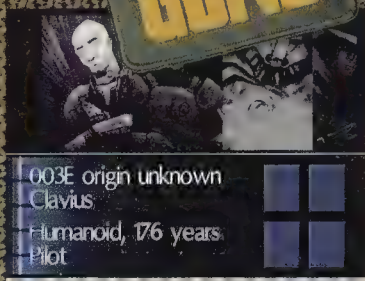
**STARSKY AND HUTCH**
(PS2, 2003)

Scimmiottando l'arcade *Lucky & Wild*, il titolo richiedeva una postazione di gioco poco diffusa e costosa, un volante e una light gun, ma sapeva ripagare ogni aspirante poliziotto che potesse mettere assieme le parti necessarie. Sebbene il matrimonio tra sparatorie e sterzate fosse ardito, la ripetitività delle missioni condannava la giustizia riportata su queste strade all'anonimato.

**FOUR SWORDS ADVENTURES**
(GC, 2005)

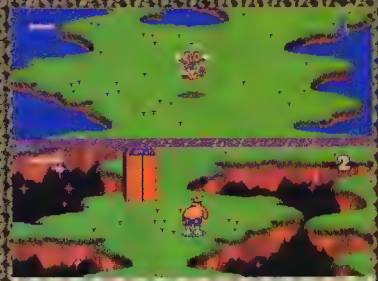
Pochi titoli hanno saputo esprimere il potenziale della cooperazione come *Four Swords*. Nonostante il titolo richiedesse un GBA e un cavo link-up a persona, è impossibile dimenticare le memorabili dispute diabolicamente orchestrate da Nintendo attraverso infinite occasioni di litigio, battibecchi e baruffe per accaparrarsi le rupie tra la risoluzione di un enigma e l'altro.

## IL MEGLIO DELLA COLLABORAZIONE IN SPLITSCREEN



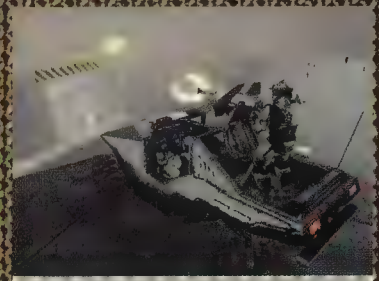

**HIRED GUNS**
(Amiga, 1993)

Quadruplicando i punti di vista di *Dungeon Master*, passo dopo passo DMA svela un mondo incredibilmente convincente in un classico basato sulla collaborazione di gruppo che risulta sofisticato ancora oggi. Se quattro personaggi, scelti da una rosa di 12, non offrivano sufficiente varietà, mine e unità-sentinella coprivano le zone fuori dalla portata di pistole e granate.



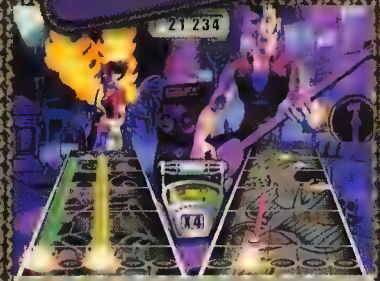
**TOE JAM & EARL**
(Mega Drive, 1991)

Poteva anche avere una coppia di stupidi alieni per protagonista, ma dietro un approccio all'esplorazione per due giocatori sofisticato e intuitivo si nascondeva una parodia della Terra fuori di testa. Attivare accidentalmente un paio di skate-razzo era un errore da collasso cardiaco, perché poteva far schizzare entrambi i giocatori dritti alle estremità del livello e verso il baratro.



**HALO**
(Xbox, 2002)

Un vero antesignano per il potenziale della collaborazione, perché consentiva a due giocatori di partecipare assieme all'intera campagna in singolo. La leggendaria raffinatezza delle armi e gli irrequieti veicoli non scricchiolavano sotto il peso di due Master Chief, ma la mancanza del system link o della collaborazione via Live in *Halo 2* fu decisamente un brutto colpo.




**GUITAR HERO II**
(PS2, 2006)

Sebbene tecnicamente non adotti lo splitscreen, restringendo ciascun giocatore alla propria metà, il gioco rappresenta l'epitomo del fascino della collaborazione contrapposta alla competizione; la possibilità di suonare fianco a fianco con un altro giocatore, invece che uno contro l'altro, favorisce certamente contorcimenti ancor più demenziali da parte dei giocatori.

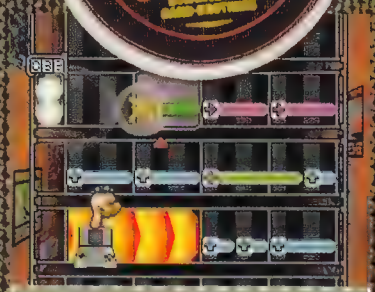
## IL MEGLIO DELLA COLLABORAZIONE MULTISCHERMO

PHANTASY STAR ONLINE
(Dreamcast, 2001)

Qui incluso semplicemente per l'incantesimo che ha soggiogato un gran numero di giocatori su console, una categoria tradizionalmente ignara dei pro e dei contro della collaborazione online. Gioco di squadra intenso e un colorito sistema di comunicazione contraddistinguono un peso massimo per Dreamcast, il cui retaggio sopravvive nei cuori di chi ne era assuefatto.

KAMEO ELEMENTS OF POWER
(360, 2005)

Titolo atipico che non ha realizzato appieno il suo potenziale come gioco d'azione, l'inclusione di una modalità co-op permetteva di dare sfogo ad una discreta dose di inventiva attraverso un sistema di attacchi elementali ingannevolmente profondo. Un 'Power Pack', disponibile a breve per il download, sembra destinato ad espandere questa qualità attraverso nuove modalità.



DAIMANOU BANDBROTHERS
(DS, 2004)

La semplicità è sconvolgente: fino ad otto giocatori suonano in un'orchestra uno strumento musicale ciascuno nella riproduzione di alcuni dei brani Nintendo più noti, tutto questo con una sola cartuccia. Se anche non si trovasse mai il giusto accordo, l'azione è sempre totale: una nota stonata nel bel mezzo di un pot-pourri mariesco può condurre tutti i presenti alle lacrime.

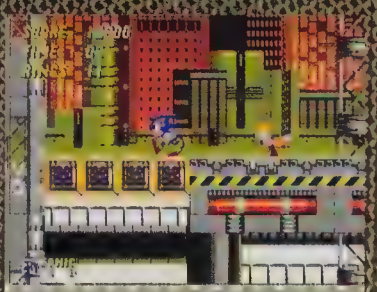
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
(Xbox, 2004)

Sebbene l'ingegnoso deathmatch Mercenary Vs Spy proposto in *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* sia probabilmente l'aspetto multiplayer più intelligente, la curiosa possibilità di esplorare gli scenari clandestini di Sam Fisher con un altro giocatore promette incredibilmente bene per qualsiasi cosa abbia in serbo l'ormai imminente *Splinter Cell: Double Agent.*

## I PEGGIORI CO-OP IMPROVVISATI

ICO
(PS2, 2001)

Non era stata affatto concepita come parte dell'esperienza, eppure la gioia nello scoprire la segreta modalità cooperativa nascosta come bonus in *Ico* (dopo aver concluso l'avventura una prima volta, un secondo giocatore poteva assumere il controllo di Yorda impugnando un altro pad) si dissolve in tempi record per un'implementazione priva di effettivo senso pratico.



SONIC THE HEDGEHOG 2
(Mega Drive, 1992)

Sarà anche stato inteso come un valore aggiunto del sequel, ma poter controllare Talis significava essere una spalla imprevedibile, fondamentalmente girando per i livelli senza una ragione ben precisa. Le vere possibilità cooperative che dovevano essere esplorate nel mai commercializzato *Sonic Crackers* avrebbero probabilmente reso giustizia all'idea.

WE LOVE KATAMARI
(PS2, 2006)

La responsabilità del controllo a due stick è assegnata per metà a ciascuno dei giocatori. Reggere il passo comunicando si rivela un compito stancante e destinato a non durare se comparato all'intensità del gioco in solitario. Uno sforzo congiunto che aumentava le responsabilità piuttosto che dividerle: pessimo risultato a fronte delle migliori intenzioni.

GTA: SAN ANDREAS
(PS2, 2004)

Attivare certe icone sulla mappa avviava specifiche missioni per due in stile *Rampage*. La regia si sforza mirabilmente di tenere il passo, ma riesce difficile considerare questa modalità come qualcosa di più di un tiepido accenno delle potenzialità di qualsiasi trovata *GTA IV* tenga misteriosamente in serbo in vista di future e inevitabili imprese online.

*The Outfit* è uno dei giochi per 360 dotato di una robusta modalità cooperativa. L'intera campagna singleplayer può essere affrontata col sostegno di un amico, scongiurando il ricorso a strategie di combattimento dal ritmo troppo lento ed esaltando l'utilizzo delle torrette piazzate dai giocatori in un modo che non sarebbe possibile se ci fossero solo partner guidati dall'IA

*Rising* o persino il colossale trambusto di *Ninety Nine Nights*, finiscono regolarmente nella lista dei desideri per il gioco cooperativo. Le discussioni successive ad una positiva esperienza di gioco in singolo finiscono quasi sempre col fare un elenco immaginario delle opportunità che avrebbe offerto un'eventuale modalità collaborativa, spesso senza considerare gli sconvolgimenti che provocherebbe in un gameplay dall'equilibrio magari già di per sé precario. La gioia del co-op deriva dal coinvolgimento comune prima ancora che dalla delicata altalena tra impegno e successo. E se anche il contributo di partecipanti non previsti è destinato a provocare il probabile collasso dell'azione, si trova sempre il modo di trasformare il tutto in un gioioso parapiglia.

Negli ultimi tempi, la frequenza di modalità multischermo ha laureato ad honorem questa quarta forma di cooperazione ludica, sebbene per certi versi impura. È la dimensione in cui il gioco collaborativo entra in collisione con quello agonistico: il team deathmatch. L'aspetto strategico e sociale della conversazione di gruppo si fonde con l'imprevedibilità del comportamento umano, in un'unione su cui incombono gli stessi momenti di irritabilità e idiozia che affliggono le competizioni in singolo, ma smorzati dalla confidenzialità e il cameratismo tipico dei clan. I team deathmatch esercitano un richiamo comune e comprensibile (un doppio tennistico è più eccitante di un freddo e concentrato singolo), ma riguardano prevedibilmente pochi generi competitivi: sparatutto, guida e MMORPG. La collaborazione multi-schermo possiede il più elevato potenziale di sviluppo, come hanno dimostrato i mostri mutanti di *Kameo* e le note stonate delle allegre sessioni a *Daigasso! Band Brothers* su DS.

**Va considerato poi** che la definizione di gioco cooperativo è di gran lunga più flessibile di quanto le circostanze esposte finora lascino intendere. Scambiarsi il pad per superare a turni una sfida impegnativa è gioco cooperativo. Condividere dettagli e strategie tramite GameFAQs è gioco cooperativo. I preziosi suggerimenti di un altro giocatore che assista all'azione, o anche quelli di una solitamente disinteressata consorte desiderosa di conoscere gli sviluppi della storia di *Silent Hill* e risolverne gli enigmi rientrano nella definizione di gioco cooperativo. La partecipazione ai consueti LAN party rappresenta un'altra forma di collaborazione, più specifica e potente, alimentata da una passione comune. E dove si colloca *Pac-Man VS*, un titolo che offre sia gioco multischermo che splitscreen, in tutto questo? E lo stesso dicasi quando si facciano strillare in concerto due copie di *Electroplankton*. O *Animal Crossing DS*, dove non si esplora tanto l'ambiente di una persona, quanto la sua intima personalità. È possibile riportare solo una piccola parte dei tratti specifici del gioco cooperativo, omettendo inevitabilmente titoli che qualcuno considera fondamentali. Da ogni esperienza cooperativa derivano migliaia di ricordi unici, di un genere sincero che non ha regole. È un assortimento confuso di emozioni che può solo espandersi ora che la connettività rappresenta un aspetto chiave del videogioco commerciale, dalle funzionalità online e le interfacce multi-pad di 360, PS3 e Wii, alle proprietà WiFi di PSP e Nintendo DS.

La rivoluzione del co-op è quindi alle porte? È forse ridicola l'idea che la prossima console Microsoft, tanto per fare un esempio, possa includere un pulsante specifico per il gioco cooperativo, concepito come parte integrante dell'hardware per consentire agli amici di entrare in gioco indipendentemente da

**L'ENTUSIASMO DERIVA DAL COINVOLGIMENTO COMUNE PIÙ CHE DALL'ALTALENA TRA IMPEGNO E SUCCESSO**

L'aggiunta di un altro giocatore (e conseguentemente di fuoco di supporto) accresce esponenzialmente il divertimento da un-colpo-e-via dello sparatutto *Miami Vice* su PSP, trasformando così un'avventura in singolo solida ma poco spettacolare in qualcosa di molto più intenso e accattivante

Oltre alla consueta abbondanza di opzioni deathmatch, *Ghost Recon: Advanced Warfighter* ha attecchito presso un nutrito pubblico di giocatori Live grazie ad una modalità online che facilitava l'attività bellica collaborativa per un massimo di 16 partecipanti (un numero veramente enorme), i quali potevano scatenare l'inferno o avanzare silenziosamente all'interno di scenari speciali colmi di IA ostili

Idea divina che avrebbe dovuto attirare l'affetto dei veterani di *Secret of Mana*, *Final Fantasy: Crystal Chronicles* era azzoppato dall'obbligo per un giocatore di portare e proteggere un calice. Il ritmo vischioso che ne scaturiva, sebbene globalmente appagante, era incapace di competere con quello più brioso di *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* per GBA

dove ci si trovi e da cosa si stia facendo? Forse. Ma le prossime uscite già manifestano questo tipo di apertura mentale, dall'opzione per due giocatori perfettamente integrata di *Crackdown* a quei giochi specificamente progettati per esplorare le possibilità offerte da un doppio punto di vista: *Army of Two* di EA (vedi 'Due diventano uno') e *Kane & Lynch* di Io. È possibile che il vero cambiamento paradigmatico della prossima generazione possa essere rappresentato da quelle modalità cooperative apparentemente innocue, poste ai margini di una moltitudine di opzioni multiplayer ma capaci di ingabbiare l'attenzione dei giocatori? È uno scenario certamente plausibile.

Abbassando la mira, se le idee di cooperazione diventeranno da protesiche a standard, allora potrebbe avere inizio una nuova era di idee originali, di comunicazione accattivante ed altri aspetti non aggressivi la cui assenza viene solitamente indicata come causa del mancato interessamento al videogioco da parte dei non-giocatori. Costruttori di console e publisher concordano sulla necessità di raggiungere un nuovo pubblico invece di continuare a scavare nella nicchia dei già convertiti. Il gioco cooperativo è forse lo strumento più efficace in questo senso, capace di diffondere ulteriormente generi e meccaniche affermate con relativa facilità e nuovi risultati. In ultima analisi, il videogioco cooperativo non è tanto dimora di diversi tipi di gioco quanto di diversi tipi di giocatori, una varietà da cui può scaturire un'esperienza fresca ogni volta che si trovi qualcuno disposto a partecipare. I designer lasciano che i giocatori uniscano i punti. La cooperazione permette loro di colorare l'immagine risultante.

La cooperazione è un elemento essenziale dell'attività ludica, un modo sociale e aggregativo di giocare in grado di risplendere anche all'ombra del game design più scadente. Se anche non riuscisse mai a scrollarsi di dosso il suo ruolo secondario, non importa dietro quanti cliché violenti o fantastici continuerà a nascondersi, o di quante accuse continuerà ad essere bersaglio da parte di denigratori benpensanti, il videogioco cooperativo ha mostrato quanto creativa sia stata e sia tuttora l'attività ludica umana, e quanto, molto probabilmente, continuerà ad esserlo.

## DUE DIVENTANO UNO

Quanto conta il fatto che un publisher importante come EA si interessi a tal punto del gioco cooperativo da incentrare un franchise interamente nuovo, *Army of Two*, sul successo ancora da dimostrare di una impostazione di questo tipo? Se la collaborazione è davvero un elemento essenziale del futuro del videogioco, allora pochi altri si trovano in una posizione altrettanto favorevole per diffondere la consapevolezza del suo potenziale. Sebbene fuori dall'ordinario, *Army of Two* trova comodamente collocazione all'interno del catalogo EA: è un progetto portato avanti internamente in cui scorre il desiderio di far giungere il gioco collaborativo ad un numero consistente di persone; la volontà di rendere giustizia al potere della collaborazione è assoluta, dal titolo ai dettagli più insignificanti. **Videogiochi** ha chiesto a **Reid Schneider**, senior producer (sopra a sinistra), come si realizza un gioco per due.

**Perché avete scelto di creare un gioco basato sulla collaborazione?**
Tutti noi siamo grandi fan dei giochi collaborativi, ma pensiamo che queste esperienze siano semplici appendici nei giochi attuali. Nessuno si è davvero concentrato sulla collaborazione, dalle fondamenta, in uno sparatutto.

**Ci sono stati nervosismi in EA per un gioco basato interamente su un'esperienza di tipo collaborativo?**
La cooperazione è stata sottosfruttata dall'industria del videogioco. Il nostro obiettivo è quello di mettere in piedi una formidabile esperienza per due persone che sia anche innovativa. È da molto tempo che non è possibile giocare ad uno sparatutto adottando strategie davvero nuove. Noi vogliamo innovare e offrire un'esperienza di gioco accattivante.

**È da molto che cova il desiderio (lei o il suo team) di creare un'esperienza cooperativa? O questo è stato ritenuto il momento più opportuno?**
Siamo dell'opinione che i giocatori stiano aspettando il gioco giusto per un'esperienza di questo genere. Molti consideravano gli sparatutto in prima persona come esperienze strettamente PC, finché non è arrivato *Halo*. È nostro compito cambiare la loro percezione sugli strategici collaborativi.

**Vi siete ispirati a particolari giochi collaborativi per *Army of Two*, o a motivarvi ce ne è stato uno che avete amato nel corso degli anni?**
Credo che tutti noi siamo stati fan di *Contra* all'epoca, ma anche *Double Dragon* era molto popolare. Abbiamo anche apprezzato moltissimo l'esperienza di gioco in cooperativa proposta da *Halo*.

**Quanto risulta agevolato lo sviluppo di**

MOLTI CONSIDERAVANO GLI FPS **COME GIOCHI SOLO PER PC,** FINCHÉ NON È ARRIVATO HALO

Il combattimento spalla a spalla è uno dei capisaldi delle manovre collaborative. È possibile ordinare all'IA amica di prendere una posizione tale da coprire i punti deboli situati alle spalle

Le caratteristiche collaborative di *Army of Two* spaziano da un salutare lavoro di squadra (lanciarsi munizioni o scendere contemporaneamente appesi a una corda), alle proteste dell'intelligenza artificiale amica quando riceve un ordine per una tattica precedentemente rivelatasi fallimentare

**un gioco collaborativo su piattaforme di nuova generazione rispetto a quelle della precedente?**
*Army of Two* è il gioco che sognavamo di realizzare da molto tempo. Gli hardware recenti ci facilitano in questo. Non avremmo potuto portare avanti questo progetto su quelli più datati.

**C'è una ragione specifica per cui *Army of Two* non siaattualmente previsto per PC? Ritenete che gli utenti PC siano forse meno propensi ad accettare esperienze collaborative rispetto ai giocatori su console?**
In questo momento ci stiamo concentrando esclusivamente sul giocatore tipo su console. Sono convinto che *Army of Two* riscuoterebbe successo anche su PC. È solo una questione di priorità: l'universo delle console è più stabile rispetto a quello PC.

**Quanto ritiene sarà importante il ruolo del videogioco cooperativo nella scena next-gen? Crede ci sia il potenziale per eclissare il deathmatch in termini di popolarità e richiamo?**
Siamo molto ottimisti nei confronti del gioco collaborativo. Non riteniamo debba necessariamente superare il deathmatch in importanza, ma allo stesso tempo crediamo che la gente desideri nuove esperienze. È anche una questione di stili di gioco, ci sarà sempre chi preferisce la carneficina al dover collaborare per avere successo. Detto questo, aiutarsi con un amico può essere un'esperienza davvero appagante.

**Parte del fascino dei giochi cooperativi come *Halo* consiste nel fatto che i giocatori non sono 'uguali' e sono liberi di collaborare come gli pare. Credete ci sia il pericolo di restringere questa libertà di scelta nella creazione di un gioco con obiettivi specificamente incentrati sulla cooperazione? Pensate sia concreto il rischio che un giocatore finisca per accollarsi la parte noiosa del lavoro di squadra?**
Per noi l'intelligenza artificiale amica (PAI, o Partner AI) non deve limitarsi a dover obbedire agli ordini o eseguire comandi alla stregua di un gioco a squadre. Naturalmente c'è bisogno di caratteristiche come queste, ma dobbiamo anche spingerci molto oltre e creare PAI che abbiano carattere, emozioni e stati d'animo.

Recentemente abbiamo condotto dei test in cui la PAI eseguiva azioni semplici quali battere la mano del giocatore come fanno i compagni di squadra negli sport o un gruppo di amici durante un ritrovo. Restituiva davvero l'impressione che ci fosse una persona sotto la corazza. Ci stiamo concentrando sui dettagli perché sono finezze del genere che ti fanno credere che tutto sia reale. Perciò stiamo lavorando sulla PAI sia in termini di tattica militare che di sottigliezze.

**Molto di quanto è stato mostrato di *Army of Two* finora ha a che fare con aspetti di carattere epico; il gioco presenterà anche sezioni più tradizionali in cui chi gioca potrà plasmare le proprie tattiche in combattimenti a fuoco più liberi e flessibili?**
Abbiamo dato la priorità ad alcuni aspetti interessanti, ma la fetta più consistente del gioco sarà incentrata sulla strategia. Uno dei nostri obiettivi primari consiste nel far concludere ogni livello in maniera spettacolare. Vogliamo che i giocatori si sentano ricompensati.

**Quali sono state le maggiori difficoltà che avete dovuto superare nella realizzazione di *Army of Two*?**
La sfida più grande è stata far comportare l'IA in maniera sensata in contesti sia positivi che negativi. Ad esempio, nei giochi sportivi si dà per scontato che i compagni di squadra controllati dalla CPU possano commettere errori o non giochino perfettamente, ma negli sparatutto non abbiamo raggiunto questo livello di raffinatezza per cui le intelligenze artificiali amiche possono comportarsi bene per poi sbagliare di tanto in tanto. Dobbiamo trovare il giusto equilibrio: la PAI deve giocare bene, ma non tanto bene da sbrigare il lavoro al posto del giocatore.

**Quanto efficienti si sono dimostrate Xbox 360 e PS3 nella realizzazione degli aspetti relativi alla creazione di una rete in *Army of Two*? E come avete superato i problemi di latenza?**
Abbiamo accantonato l'impostazione client-server e adottato un approccio più rigido per cui gli input vengono replicati attraverso il network. La ragione principale sta nel fatto che abbiamo un gioco dove i personaggi lavorano spesso assieme e le animazioni devono essere perfettamente sincronizzate. L'azione è anche pesantemente influenzata dal motore fisico, che lavora meglio in un contesto del genere.

CLUNKclick.
CLUNKsquee.
SLAM!
SPLUNCH!
speesh
WORT!
WORT!
WORT!
WORT!
HAD-O-KEN!
Wacca-wacca-wacca-wacca

# SONIC BOOM

**Ciò che si vede non sempre equivale a ciò che si sente. Aprite le orecchie e ascoltate con attenzione: il sound design dei videogiochi sta iniziando ad alzare la voce**

Quando si parla di audio, nei videogiochi, l'attenzione principale è sempre rivolta alla musica e al doppiaggio delle voci. Niente di sorprendente, tutto sommato: la prima è una piccola industria a sé stante in continua crescita, con tanto di colonne sonore vendute separatamente, pezzi su licenza e una storia a cui attingere per citazioni e riarrangiamenti. Il doppiaggio, dal canto suo, viene spesso citato come uno dei campi in cui il videogioco può crescere come medium, acquisendo tutte le sfumature che già da tempo dona ad altre forme di espressione artistica. Il risultato è che spesso il classico effetto sonoro, che pur ha rappresentato il primissimo vagito del videogioco, viene sottovalutato. Ma come negare che un suono di mezzo secondo possieda il medesimo potere evocativo di mezz'ora di musiche a tema? Pensate al tintinnio delle monete di Mario, al minaccioso cigolio delle porte di *Resident Evil*, al cavernoso ruggito del fucile di *Doom*.

Lo stesso discorso vale per la disciplina del sound design, vale a dire l'arte di creare questi effetti e miscelarli insieme a musica e voci, in modo da creare una colonna sonora che possa rendere il giocatore, allo stesso tempo, consapevole ed emozionato dagli eventi che lo circondano. Ingegneri del suono e programmatori audio incaricati di questi compiti sono sicuramente fra gli eroi nascosti di quest'industria, impegnati a lavorare all'ombra non solo di musicisti e attori, ma anche dei propri colleghi del reparto grafico e programmazione. Negli ultimi anni questi sviluppatori hanno dovuto gestire il non facile passaggio alle tre dimensioni (con gli impianti home theater che hanno obbligato al supporto totale per il suono in surround), dovendo altresì rispondere alla necessità di un audio di qualità cinematografica in un contesto imprevedibile, non lineare e interattivo. La

# EEEooo EEEooo EEEooo

nuova generazione di console e di schede per PC (come il nuovo standard X-Fi di Creative) ha aumentato per l'ennesima volta il livello di fedeltà sonora, ma come può crescere l'audio nei videogiochi, al di là di meri miglioramenti qualitativi? La risposta ad alcuni dei più quotati esperti del suono di quest'industria e a un leggendario esperto del settore in ambito cinematografico.

**Quali sono le** qualità che rendono eccellente un effetto sonoro? Poche persone sono più qualificate per dare una risposta di **Randy Thom**, sound designer presso lo studio Skywalker Sound di George Lucas. Prima di arrivare ad essere considerato uno dei migliori nel proprio settore e conquistare due Oscar per 'Gli Incredibili' e 'Uomini Veri' (oltre a 12 nomination), Thom ha cominciato la propria carriera lavorando per un pezzo da novanta come Walter Murch, che negli anni 70 ha praticamente inventato il sound design creativo con il proprio lavoro rivoluzionario nei classici di Coppola 'Il Padrino', 'La Conversazione' e 'Apocalypse Now'. Il designer e il suo team sono ora pronti al proprio debutto videoludico grazie al lavoro sul sonoro di *Scarface* di Radical Entertainment. Secondo il veterano dell'industria **John Broomhall**, il solo fatto che Thom si stia avvicinando al videogioco è un evento alquanto significativo.

"Un effetto sonoro deve davvero fondersi con il pubblico", dice Thom. "Un effetto sonoro eccellente è qualcosa di potente e preciso, qualcosa che reagisce prontamente all'ambiente, così che suoni esattamente come farebbe nella realtà, senza che il pubblico nemmeno se ne accorga. Deve scorrere in maniera aggraziata da un momento al successivo. Spesso, quando gli effetti vengono aggiunti senza alcuna attenzione, il risultato finale è quello che io chiamo un muro di rumore".

**"UN EFFETTO SONORO ECCELLENTE È QUALCOSA DI POTENTE E PRECISO, QUALCOSA CHE REAGISCE PRONTAMENTE ALL'AMBIENTE, COME FAREBBE NELLA REALTÀ"**

Tale cacofonia, scatenata dall'utilizzo di troppi effetti contemporaneamente e da una mancanza di sensibilità nel contestualizzarli, viene identificata all'unanimità da chi lavora in questo settore come la trappola più diffusa nella creazione di audio videoludico.

Stephen Root di Criterion non nasconde la propria ammirazione per il design audio di *King Kong*: "Il sonoro è fenomenale. Ho trovato la carica dei brontosauri genuinamente terrificante. Riuscire a catturare quel momento e a trasmetterlo [nel videogioco] è stato davvero brillante. Hanno creato un'atmosfera meravigliosa che si estende attraverso l'intero gioco"

"Un team intero potrà anche mettere insieme un sound design buono e creativo, ma l'aspetto più importante è il mix interattivo in tempo reale, che avviene solo alla fine. Potrai anche avere un lavoro fantastico, ma se ti viene propinato tutto assieme finirai per non accorgertene", dice **Stephen Root**, audio director per Criterion, il cui lavoro per la serie *Burnout* e per *Black* viene tenuto alquanto in considerazione in questo settore. "Bisogna lasciare che il tutto abbia respiro, avere dei punti di partenza, lasciare che le cose crescano, si abbassino e cambino la loro sonorità. Credo che la gente non pensi a sufficienza all'evento che accade in un punto preciso del gioco, così da scegliere l'effetto sonoro più adeguato. Si utilizzano troppi effetti, e ciò rende quell'attimo meno memorabile, e si perde così in chiarezza. Se hai un'auto che si schianta, potresti inserire una valanga di effetti diversi, il metallo che si deforma, i vetri che si frantumano, la frenata... Ma se ti concentri solo sulla carrozzeria che si accartoccia in quei brevi istanti del gioco, allora finirai per raccontare una vera storia uditiva".

"Questo è un problema enorme per molti sound designer freelance: realizzano del materiale eccellente e poi qualche programmatore finisce per collegare semplicemente il suono ad un attivatore del codice e lo lascia così com'è", aggiunge **Nick Wiswell**, audio manager presso Bizarre Creations, il cui *Project Gotham Racing 3* è considerato come un esempio da seguire per la creazione di suono surround su piattaforme di prossima generazione. "Affinché l'audio di un gioco funzioni, gli effetti sonori devono essere implementati correttamente, e poi manipolati per assicurarsi che si fondano in modo convincente col mondo del gioco: per esempio, il medesimo suono dovrebbe essere molto diverso a seconda che sia vicino a voi o distante".

Per raggiungere il proprio obiettivo, Root lavora a stretto contatto con i level designer,

"La cosa più importante è rendere al meglio l'effetto che ha l'ambiente circostante sull'effetto sonoro", dice Thom, sound designer presso lo studio Skywalker Sound, in una sorta di scioglilingua, prima di esemplificare il concetto. "Non ha senso registrare il suono di un colpo di pistola in un campo aperto e poi provare ad applicarlo ad uno sparo al chiuso: suonerà come una pistola giocattolo"

In senso orario, da destra: John Broomhall, ex-Microprose e Infogrames, Stephen Root di Criterion, Andy Dowell di Dolby, Alistair Lindsay, responsabile del sonoro di *Darwinia*, e Randy Thom dello studio Skywalker Sound

## IL SUONO DI DOMANI

**Con Xbox 360 ormai alla soglia del primo compleanno, la prossima generazione di audio su console è già una realtà, ma il suo futuro è ancora incerto. Sony e Nintendo devono infatti ancora diramare le specifiche audio finali delle proprie piattaforme: PS3 supporterà sicuramente un surround digitale completo, ma persino in Dolby non sanno se la loro tecnologia sarà presente nella macchina dal primo giorno o si poggerà su un modello di licenze via software, come con PS2 ("Le specifiche di PS3 sono legate a Blu-ray e il consorzio Blu-ray non ha ancora finalizzato le specifiche audio per i propri lettori", afferma Dowell). Nintendo ha invece scartato un'uscita digitale, optando per il classico segnale stereo analogico: gli sviluppatori che vorranno implementare il surround nei titoli Wii dovranno quindi ricorrere alla codifica Dolby Pro Logic II.**

realizzando un sonoro dinamico in continua evoluzione per ogni scenario del gioco. "Gli faccio prevedere tutte le possibili situazioni che potrebbero accadere in un dato livello e scelgo i momenti più eclatanti. Esamino uno schema di tutte le strade che un livello può prendere, cerco di evidenziare i punti più alti e più bassi di ognuno e realizzo degli itinerari sonori attraverso il livello. Cerco di trovare quei brevi attimi di silenzio prima che accada l'evento più importante alla fine: il rumore ha bisogno del silenzio".

Ovviamente una simile modellazione di suoni dinamici in un medium lineare come quello cinematografico è una cosa; in un videogioco, dove tempistica e movimento sono decisi in larga misura dal giocatore, è tutto un altro paio di maniche. **Andy Dowell**, senior account manager per le tecnologie consumer di Dolby in Europa, ha una visione chiara su entrambi i lati di questa frontiera tecnologica, e si dice profondamente ammirato dai risultati raggiunti dai migliori team audio. "Alle spalle di persone come Stephen e Nick abbiamo programmatori di cui magari non si parla quanto i responsabili dell'audio... Ma pensate a ciò che riescono ad ottenere in tempo reale: devono far sì che in qualsiasi momento il codice possa prendere decisioni sensate sul volume del sonoro, far sì che un certo effetto venga messo in atto e implementare un'IA che permetta di variare gli effetti così che non sembrino troppo monotoni. Di fatto stanno programmando un ingegnere al mixaggio di Hollywood in tempo reale, un pezzo di codice che possa prendere decisioni artistiche a seconda di quanto sta accadendo, della fisica, della posizione dei personaggi".

Broomhall, che ha lavorato per case come MicroProse e Infogrames prima di intraprendere la carriera di audio director e consulente indipendente, ritiene che quest'alchimia sia in realtà frutto di duro lavoro, pianificazione e attenzione per i dettagli proprio come ogni altro aspetto dello sviluppo: "Rispetto ai film è più difficile creare un mix bilanciato, in quanto bisogna preparare il tutto nel codice, pensare con estrema attenzione alle varie situazioni di gioco e definire regole per creare quel giusto mix di cui stavamo parlando. Si tratta di creare regole consistenti, ma è tutto fattibile e per fortuna c'è gente che sta tentando di andare in questa direzione".

**Le due necessità** gemelle del moderno sound design, quella artistica (la miscela di suoni dinamici in tempo reale) e quella tecnica (il crescente dettaglio del sonoro next-gen), implicano per i team di sviluppo dell'audio un'esigenza pressante: avere personale di talento. "La potenza e la memoria supplementare a nostra disposizione comportano la creazione di più contenuti e la loro implementazione ad un livello qualitativo superiore a quanto accaduto finora. Ciò significa avere bisogno di più personale", dice Wiswell. "Quando abbiamo realizzato *Treasure Planet* per Disney nel 2002 eravamo solo in due a creare l'audio; adesso abbiamo un team di otto persone negli studi, un consulente che lavora a tempo pieno per noi dagli Stati Uniti e personale specializzato nell'audio presso alcuni dei nostri publisher, per aiutarci a rintracciare e registrare il sonoro di cui abbiamo bisogno. È altresì interessante notare le differenze nel personale al lavoro su film e giochi: nei film completano il sonoro molto più velocemente, ma di solito hanno molti specialisti che si concentrano su un'unica area. I sound designer nei videogiochi di solito si occupano di tutti gli aspetti degli effetti sonori, e quando si lavora su un progetto per periodi molto lunghi, può essere difficile mantenere sempre un orecchio obiettivo".

"Ci saranno inevitabilmente sviluppatori più piccoli che non si accorgeranno di quanto sia cresciuta la posta in gioco e di ciò che saranno costretti a fare per ultimare il loro primo prodotto next-gen", aggiunge Broomhall. "Il procedimento, l'integrazione, la gestione delle risorse e la tecnologia sono tutti problemi massicci, e i programmatori audio sono merce pregiata. La programmazione del sonoro non è mai stata considerata qualcosa di pionieristico; è stata semmai uno scomodo onere. I programmatori sono più interessati ad ottenere effetti grafici fantastici, e l'audio non ha mai avuto una priorità paragonabile. Tuttavia penso, e spero davvero, che la situazione stia iniziando a cambiare. Ritengo che esistano ottime opportunità per chi vuole essere coinvolto nella programmazione dell'audio. Non ci sono

## EFFETTI BIZZARRI

**Interrogato sui suoi effetti sonori preferiti, il team audio di Bizarre Creations (da sinistra a destra, Jon Cutter, Nick Bygrave, Nick Wiswell, Cian O'Flanagan, Sam Hall, Mathias Grunwaldt, Emma Jackson e Nick Raynor) ha messo insieme una lista dei titoli che hanno saputo combinare perfettamente creatività artistica e coinvolgimento del giocatore, lista tanto condivisibile da meritare una completa esposizione.**

### SYSTEM SHOCK 2 (1999)
**L'urlo delle terrificanti scimmie mutanti nel leggendario horror sci-fi di Irrational colpiva e metteva pesantemente a disagio il giocatore, specie considerando quanto benevola sia solitamente la presenza di primati nei videogiochi.**

### FINAL FANTASY VII (1997)
**Impressi nella memoria di un membro del team Bizzarre sono i versi emessi dai Chocobo in uno dei più grandi JRPG di Square: suoni brevi e succinti sono da sempre vitali per il senso del carino tipico del game design giapponese.**

### SONIC THE HEDGEHOG (1991)
**Le monete di Mario avevano un tono più pulito. E sono indubbiamente arrivate prima. Ma il suono degli anelli raccolti da Sonic è diventato forse ancora più rappresentativo e inscindibilmente legato al porcospino blu.**

### SPEEDBALL II (1990)
**"Ice cream! Ice cream!". Un campionamento breve e inevitabilmente ripetitivo, ma chi ha provato il titolo Bitmap lo ricorda con affetto. In un'epoca in cui la grafica era necessariamente figurativa, effetti sonori come questo erano fondamentali per creare l'atmosfera.**

### HALF-LIFE 2 (2004)
**Il boato delle armi da fuoco è una componente essenziale di ogni FPS dai tempi di *Doom*; eppure era la balestra ad offrire la maggiore gratificazione sonora in *Half-Life 2*, invitando ad utilizzarla ancora, e ancora, e ancora.**

### THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (1998)
**Il jingle associato all'apertura del baule è una fanfara festosa, e rappresenta uno di quei rari casi in cui un suono diventa di per sé una tradizione. "È un suono che al tempo stesso crea una grande curiosità e trasmette molta allegria", dice Wiswell.**

### GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (2004)
**Il sonoro ha la capacità unica di trasmettere il dolore e *San Andreas* finisce nella lista grazie al suono "così brutalmente realistico" di CJ che si schianta dopo essersi lanciato da una montagna in sella ad una moto. Menzione d'onore anche per le cadute degli skater di *Tony Hawk*.**

semplicemente abbastanza persone dotate sia di know-how tecnico che di sensibilità creativa".

La sfida sul lungo periodo, naturalmente, non è solo quella di trovare il personale e di ottimizzare processi e codice audio, ma di apprendere come sfruttare il sonoro sulle piattaforme next-gen senza limitarsi ad aumentare semplicemente le dimensioni dei file. E, ancora più importante, provare a scoprire nel sonoro dei videogiochi lo stesso genere di applicazioni inaspettate, creative ed espressive che hanno portato alla rivoluzione del sonoro cinematografico negli anni '70. La maggiore banda passante disponibile sulle nuove console consente una libertà notevole, soprattutto quando si tratta di applicare effetti di post-produzione in tempo reale. "Adesso facciamo tutta l'elaborazione digitale del segnale in tempo reale, utilizzando il nostro motore audio proprietario", rivela Wiswell nel commentare l'approccio di Bizarre allo sviluppo su next-gen. "Questo ci garantisce la libertà di sperimentare nuove idee molto velocemente e facilmente. Ora è l'implementazione dei suoni, e ciò che ci facciamo una volta nel gioco, a portarci via la maggior parte del tempo".

Una tecnica (utilizzata ad esempio in *PGR3*) che va diffondendosi sempre più è quella che prevede di spezzare gli effetti in parti costitutive più piccole, lasciando al motore sonoro il compito di unirle fra loro, permettendo così di ottenere suoni meno ripetitivi e più naturali. Broomhall descrive l'approccio come "più granulare" e fornisce diversi esempi di suoni (il rumore della folla, il crepitio del fuoco, il gorgoglio dell'acqua che scorre) che sono ora comunemente ottenuti con la ripetizione di campionamenti, ma che in futuro suoneranno sempre diversi. Molti ritengono comunque che un approccio radicalmente nuovo non possa limitarsi a un così semplice raffinamento. **Alistair Lindsay**, sound designer freelance (con trascorsi in Rare e Frontier) la cui collaborazione col team indipendente di Introversion ha permesso di realizzare la splendida colonna sonora sperimentale di *Darwinia*, espone così la questione: "C'è il pericolo che la granularizzazione diventi un'estensione di quanto stanno già facendo i videogiochi, nient'altro che una versione più complicata di un campionatore software. Bisogna andare ben al di là".

Root, dal canto suo, è preoccupato che le nuove possibilità possano essere tanto una maledizione quanto un vantaggio. "I limiti stanno sparendo, ma questo rende il lavoro più duro che mai; la sfida più grande è decidere che effetto utilizzare, dove e in che misura, come controllarlo e come farlo suonare. Potremmo davvero strafare". Proprio come nella grafica, il progresso tecnologico può rallentare lo sviluppo artistico a causa del desiderio di sfruttare la nuova potenza per inseguire il più crudo realismo. Broomhall evidenzia come "i sistemi audio 3D venuti alla ribalta negli ultimissimi anni abbiano la tendenza a spingere la gente verso un suono molto letterale.

"Secondo me, ciò che l'audio dei giochi potrebbe prendere da quello dei film è la piena consapevolezza della qualità artistica e dell'abilità associate all'applicazione del sonoro," prosegue. "Ciò significa andare in molti casi al di là di un approccio letterale. Non solo descrivere il mondo, ma descrivere le percezioni del mondo, sottolineando certi momenti o cambiandone la prospettiva utilizzando il sonoro in modo creativo".

***Black* è un capolavoro di complessità sonora, eppure l'audio non si fa mai caotico. "Non riuscivo a credere ai suoi bassi", dice Dowell, uno dall'orecchio sicuramente allenato. "Hanno fatto un gioco decisamente fragoroso, ma che non scade mai nella cacofonia"**

**"CIÒ CHE L'AUDIO DEI GIOCHI POTREBBE PRENDERE DA QUELLO DEI FILM È LA PIENA CONSAPEVOLEZZA DELLA QUALITÀ ARTISTICA ASSOCIATA ALL'APPLICAZIONE DEL SONORO"**

# DRRRRIL DRRRRIL

**Questo genere di** prosperità creativa è ancora piuttosto raro nei videogiochi odierni; un esempio piccolo ma efficace è rappresentato dal 'coro di pistole' ideato da Root e il suo team per *Black*. "Di base abbiamo tratto ispirazione da un sacco di FPS (li abbiamo davvero giocati proprio tutti) e ciò che tendeva ad accadere era che fra l'arma del giocatore, quelle dei suoi compagni e quelle dei nemici, c'erano un sacco di pistole che sparavano tutte nello stesso momento e si otteneva semplicemente del rumore, una cacofonia", spiega. "Abbiamo ragionato su delle possibili soluzioni al problema, e siamo arrivati ad un'analogia che abbiamo chiamato il 'coro di pistole'. Ci siamo concentrati sui tre nemici più vicini che sparavano contemporaneamente. Mettiamo che tutti e tre sparassero con degli AK47: abbiamo fatto in modo che uno avesse un suono medio, uno un suono ricco di bassi e un altro un suono molto alto. Poi abbiamo realizzato il suono per la pistola del giocatore, che abbiamo tarato in modo tale che si fondesse in modo armonico con tutte le altre armi che sparavano contemporaneamente. E abbiamo ripetuto il procedimento per ogni genere di pistola che fosse in mano ai nemici". Questo non solo ha reso il sonoro del gioco più completo e soddisfacente, ma ha aiutato il sound designer a portare a compimento il suo lavoro principale, quello di informare i giocatori, aiutandoli in questo caso a capire dove si trovino i nemici. Non c'è quindi da stupirsi nell'apprendere che, secondo Dowell, il team audio di Criterion abbia preso la leadership all'interno di EA da quando il colosso del publishing ha acquisito il piccolo sviluppatore britannico.

**Il sound design di *PGR3* passa spesso in secondo piano rispetto alle prodezze del comparto grafico, ma la peculiarità di ogni veicolo dipende in eguale misura tanto dalla maniacale rappresentazione dei cruscotti quanto dal suono degli scarichi**

Anche se il 'coro di pistole' di *Black* costituisce un'eccezione nell'attuale scenario ludico, dove la maggior parte dei giochi offre un'interpretazione standardizzata e letterale del suono, il lavoro di Criterion è solo un piccolo passo verso ciò che Broomhall definisce "un suono non-letterale, che produca una reazione emozionale, supporti la narrazione, focalizzi e contrasti con le immagini". Non c'è da sorprendersi che sia proprio un freelance indipendente come Lindsay a sottolineare il desiderio di sperimentare in questo campo: "Bisogna soddisfare sia le istanze di informazione che di immersione, altrimenti il tutto sarebbe completamente astratto, ma bisogna anche andare più in là di questo. Il motore audio deve poter avanzare e retrocedere nel tempo, utilizzare effetti sonori da differenti zone temporali del gioco allo stesso modo in cui un film ripropone un motivo associato a un certo personaggio o a una determinata sensazione, e trasmettere la cosa al giocatore. Altrimenti non fai altro che mostrare e raccontare". Broomhall è certo che tali ambizioni siano condivise anche da chi lavora attualmente con un approccio più classico: "Penso che un sacco di gente che lavora sull'audio dei giochi abbia desiderato realizzare cose simili a quelle di cui abbiamo parlato finora (Kenny Young di SCEE ne ha parlato un sacco all'ultima edizione di Develop), ma sia stata limitata dalla tecnologia, dal tempo e dalle risorse a disposizione. Ora siamo a un punto nella storia dell'audio videoludico in cui credo questo potrà cambiare".

Lindsay punta molto sul suo prossimo progetto con Introversion: insieme al programmatore Chris Delay spera di implementare un sistema che risponda alle azioni del giocatore utilizzando gli effetti psicotropici di certe risonanze, frequenze e ritmi per alterarne deliberatamente il suo stato emozionale durante la partita. Ma ciò che colpisce davvero è la sua fonte d'ispirazione: "Sto pescando da idee che esistono da migliaia di anni. Ci sono costruzioni antiche (tombe, templi, piramidi) che producono armonie e risonanze a frequenze particolari se sollecitate da certi suoni (in larga parte cori vocali). E questo può davvero alterare lo stato emozionale di chiunque ne sia esposto. I ritmi delle percussioni di uno sciamano hanno un effetto simile". E con quest'affermazione, il cerchio si chiude: mentre il sound design comincia a guardare oltre se stesso in cerca di direzioni in cui evolversi, sta scoprendo che l'arte del design audio interattivo è forse molto più antica di quanto si possa pensare. E sembra proprio che sia prossima a scoprire se stessa un'altra volta.

**La colonna sonora realizzata da Lindsay per *Darwinia* si sposava alla perfezione con lo stile grafico del gioco: "È stato come se avessimo a disposizione una macchina del tempo e potessimo trasferire la tecnologia odierna nel periodo in cui venivano realizzati i classici giochi arcade"**

ogni mese in edicola

# Nintendo®

## LA RIVISTA UFFICIALE

la guida **INDISPENSABILE** per
GAME BOY ADVANCE, NINTENDO DS,
GAMECUBE e Wii

notizie, anteprime e recensioni
di tutti i giochi **PER LA TUA CONSOLE**

Future
MEDIA WITH PASSION

NINTENDO DS LITE

GAMECUBE

Wii

GAME BOY MICRO

GAME BOY ADVANCE SP

# Review

Giochi di parole e numeri

## I più giocati

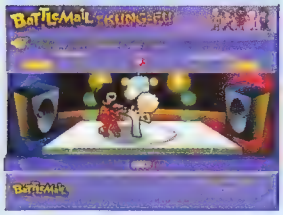
### Pro Evolution Soccer 6

**Giorni e giorni passati su una demo per 360 con solo cinque squadre, in attesa di un codice review degno di questo nome. Sarà per il prossimo numero**
MULTI, KONAMI

### Dead Rising

**Ogni scorciatoia rivela inaspettatamente nuovi vestiti, nuovi armi e nuove sfaccettature di un'avventura che non sembra volersi mai esaurire**
360, CAPCOM

### BattleMail Kung-Fu




**Il compagno ideale per affrontare in scioltezza 12 ore di volo, sfidando perfetti sconosciuti seduti due file più avanti in una frenetica sessione multiplayer**
AIRBUS A340-600, VIRGIN ATLANTIC

## Fammi male

### Quando la sofferenza è un segno di maturità

Le premesse di *Gears of War*, con la sua violenza esplicita e un protagonista ritagliato attorno alla figura del classico supereroe americano, indicano un titolo che difficilmente proporrà dilemmi morali, ma non per questo incapace di trasmettere emozioni come rabbia ed esaltazione

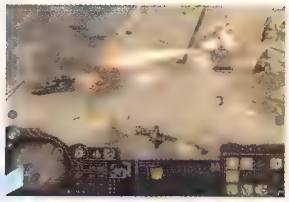
Quando si parla di videogiochi atroci, i primi nomi che vengono in mente sono quelli di aberrazioni come *Kabuki Warriors* o *Red Ninja*: l'attuale produzione ludica è talmente densa di titoli mediocri e senza alcuna ambizione che è facile dimenticare che l'aggettivo 'atroce' possa avere altri significati e descrivere scenari ben più complessi di quelli di un software realizzato con approssimazione. Il De Mauro riporta la definizione: "che suscita orrore, raccapriccio: es. le immagini atroci della guerra". Definizione perfetta per due giochi recensiti su questo numero, *Company of Heroes* e *Defcon*, titoli che ricordano che i videogiochi possono (anche se accade invero raramente) mettere alla prova le emozioni di chi ne fruisce.

Ciò che è interessante è che quei due giochi affrontano gli orrori della guerra da due prospettive assolutamente agli antipodi. *Company of Heroes* mette il giocatore nei panni di un soldato nel bel mezzo dell'azione, con la faccia nel fango e assordato dalle esplosioni, mentre il mondo attorno a lui salta costantemente per aria, trascinando con sé i suoi compagni. *Defcon* è invece molto più distaccato: il giocatore non impersona nemmeno il generale che comanda dal bunker, ma il computer nella stanza alle sue spalle. Eppure, nonostante i due approcci radicalmente diversi, entrambi i titoli conducono il giocatore in aree poco conosciute, dove il messaggio trasmesso dalla CPU non è solo: "Sei un grande! Hai fatto fuori i bastardi! Festeggiamo!".

Come già accaduto per letteratura e cinema, il videogioco sta pian piano sconfiggendo la paura di instillare conflitti emozionali nei suoi utenti. Anzi, sta progredendo nell'affrontare la questione su un livello ancora più personale. Ne sono testimoni tutti coloro che sono stati traumatizzati da *Call of Duty 2*, soffocati dalla Los Santos di *San Andreas*, infreddoliti da *Zettai Zetsumei Toshi 2* o commossi da *Shadow of The Colossus*. Nella costante ricerca della maturità, questo è un passo fondamentale per il videogioco.

Quindi qual è la direzione da seguire? Cosa possono fare i titoli del futuro per convincere i giocatori a non volerli (quasi) giocare? Come sempre, le risposte sono molteplici, annidate nelle storie e nei mondi in cui vengono raccontate. Prendete le condizioni meteorologiche, ad esempio. Perché ci si esalta quando piove in un videogioco, considerato che in realtà bisognerebbe desiderare che smetta al più presto? Perché un sole infuocato deve trasmettere una sensazione di bellezza anziché, più razionalmente, drenare l'energia di chi ne è esposto? Per non parlare del vecchio classico: perché bisognerebbe gioire quando si uccide qualcuno?

Ora che il videogiocatore è abituato a sentirsi premiato e adulato, ad arrabbiarsi e a provare frustrazione, forse il dolore e il dubbio potrebbero essere le prossime frontiere. Fino ad arrivare a un titolo che non si riuscirà a giocare. E non per la sua pessima realizzazione tecnica, ma perché è davvero atroce.




100 Company of Heroes
PC

102 Battlefield 2142
PC
104 Just Cause
360, PC, PS2, XBOX
106 Test Drive Unlimited
360, PC, PS2, PSP
108 Saints Row
360
109 Bad Day L.A.
PC, XBOX
110 GTR2
PC
111 Minna no Tennis
PS2
112 Lego Star Wars II: La Trilogia Classica
360, GC, GBA, DS, PC, PS2, XBOX
113 Defcon
PC
114 Disgaea 2: Cursed Memories
PS2
115 Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny
PS2
116 Broken Sword: The Angel of Death
PC
117 Enchanted Arms
360
118 Reservoir Dogs
PC, PS2, XBOX
119 God Hand
PS2
120 Cooking Mama
DS
121 Mario Hoops 3 on 3
DS
122 Star Fox Command
DS
123 Killzone Liberation
PSP
124 Every Extend Extra
PSP
125 Gitaroo-man Lives!
PSP
126 Ridge Racer 2
PSP
127 MotoGP
PSP
128 Kangaeru Exit
PSP
129 Power Stone Collection
PSP
130 Rhythm Tengoku
GBA


Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario

# COMPANY OF HEROES

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: RELIC ENTERTAINMENT VOTO: 8.50/10

Le postazioni fisse di mitragliatrici sono molto efficaci per costringere all'immobilità le truppe nemiche, e hanno in vantaggio di non pesare sul restrittivo limite di unità dispiegabili contemporaneamente

È sempre tempo di scontro di civiltà nel mondo dei videogiochi strategici, da quando *Dune II* causò lo scisma tra RTS e strategici a turni. Le fazioni sono ostili e distanti, anche per l'azione fomentatrice dei leader di settore, inamovibili nel loro estremismo (*Civilization IV* con la sua pachidermica complessità e *C&C: Generals* con la sua frenesia).

Il motivo per cui Relic Entertainment è il Kofi Annan degli strategici sta nella sua ammirevole propensione a cercare un comune terreno di dialogo: *Company of Heroes* tende la mano tanto agli integralisti del rush quanto ai Barbalbero della strategia a turni, invitandoli sui campi di battaglia della Normandia. Sì, ancora la Normandia. La storia è quella della Compagnia Able, probabilmente l'ultima rimasta prima di dover ricorrere alle vicende dei genieri portuali o dell'infermeria militare. Per quanto abusato, il contesto è tuttavia un dettaglio dal peso limitato nell'economia di gioco, dove invece ben altra pregnanza hanno elementi strutturali dei quali la software house madre dello straordinario *Homeworld* dimostra di avere piena e assoluta padronanza.

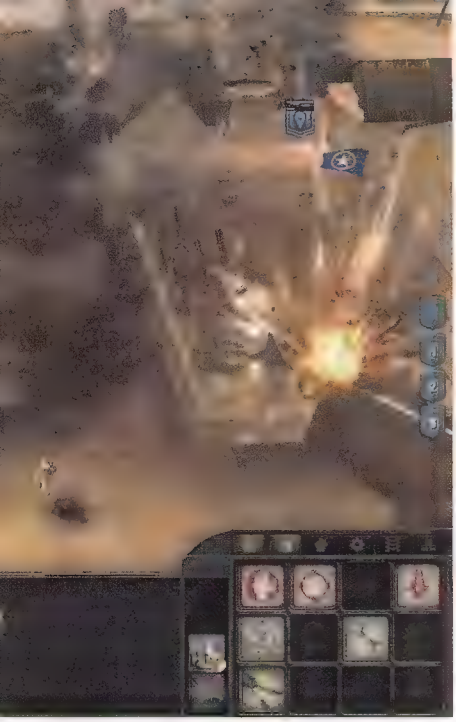
Company of Heroes richiede un concetto strategico vincente, una discreta attenzione tattica e un occhio al portafoglio delle risorse

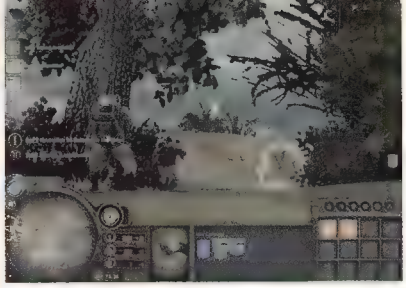
Al di là dell'eccellenza tecnica che Relic riesce ad esprimere su computer più o meno performanti, quello che colpisce di *Company of Heroes* è l'assennatezza complessiva della formula. L'enfasi non è posta sul controllo tattico delle singole unità, né sulla visione strategica delle operazioni belliche, né sul controllo delle risorse: tutti questi aspetti sono importanti in modo eguale, senza che uno di essi abbia una manifesta predominanza. Prodotti come *Zero Hour* e la loro ansia microgestionale sono distanti dal controllo placido e immediatamente intuitivo che il giocatore esercita sulle unità di *Company of Heroes*; le risorse vengono raccolte in modo naturale e subordinato all'avanzamento territoriale, il fulcro dell'intero apparato ludico. Più che il controllo di piccoli gruppi di unità da padroneggiare in modo assoluto e in tutte le loro funzioni, quindi, *Company of Heroes* richiede un concetto strategico vincente, una discreta attenzione tattica e un occhio (ma non di più) al portafoglio delle risorse. La metodica e progressiva conquista territoriale è favorita anche dalla forma spesso allungata dei livelli, adatta alla formazione di colli di bottiglia e di fronti lineari pesantemente difesi, il cui avanzamento è raramente rapido e mai incruento. A questa caratteristica, bizzarra rispetto a molti RTS contemporanei, va dato il merito di ricreare con una certa efficacia le condizioni belliche del 1944: satelliti spia e droni da ricognizione erano fantascienza, e la 'nebbia di guerra' era diradabile solo occupando i territori contesi. Questi ultimi, una volta conquistati, vanno anche difesi, in particolare durante le partite multiplayer basate sui victory point (assimilabile ad un King of the Hill in ambito FPS): particolare importanza, in queste circostanze, assumono l'opera dei genieri, la posa di mine e la costruzione di postazioni fisse.

Durante lo spostamento delle unità, il colore del cursore indica il grado di esposizione al fuoco nemico di ogni potenziale destinazione: se inviati in un punto 'verde', i soldati disporranno di un'eccellente copertura

Ad ogni modo, è sempre sulla rovente linea del fronte che *Company of Heroes* impone di focalizzare la propria attenzione, e per agevolare l'utente in questo, l'interfaccia grafica permette di controllare la produzione bellica e assegnare punti di raduno attraverso un comodo menu a schede.

Le performance di combattimento valgono al giocatore l'assegnazione degli





La fog of war molto fitta può spesso nascondere agli occhi del giocatore la pericolosità di gruppi di fanteria anticarro o mortai ben mascherati: prima di procedere all'occupazione di un control point, è solitamente buona norma utilizzare l'artiglieria per trasformare l'intera zona circostante in ottimo terreno agricolo

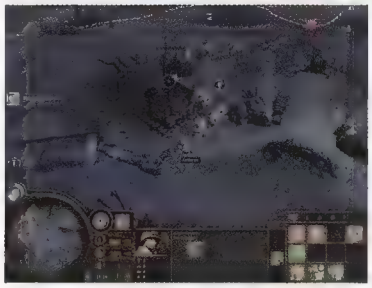
ormai classici punti 'special aid', spendibili sul campo di battaglia per interventi di vario genere come la riparazione delle proprie unità, la richiesta di rinforzi o di sbarramenti d'artiglieria. Con il passare del tempo, l'utente non potrà che maturare una serie di preferenze in materia di 'special aid', preferenze che avrà modo di radicalizzare allorché il gioco, nelle fasi avanzate, gli proporrà di indicare una specifica tipologia di aiuti (le opzioni sono 'infantry', più adatti alla guerra di posizione, 'airborne', pensati per sostenere condotte di guerra più temerarie, e 'armoured', la scelta di chi non crede che i veicoli siano nati per andare al lavoro).

La costruzione di edifici di produzione (sei in tutto) è minimizzata per permettere al giocatore di iniziare al più presto la propria avanzata. Avanzata da indirizzare spesso nei territori più vicini o nei victory point, anziché 'al nocciolo della questione': tanto evidente è la volontà di Relic di scongiurare i rush nei primi minuti di gioco, che le basi sono difese fin da subito da alcune postazioni fisse.

Il risultato di tutto questo è un fronte in perenne subbuglio, con urla continue, motori ruggenti e fragorose esplosioni che scuotono la terra, frantumano gli edifici e inceneriscono la vegetazione. Particolare, quest'ultimo, che ha una propria rilevanza tattica: Relic ha studiato e sa benissimo quanto le *bocages*, le inestricabili siepi normanne, ostacolassero l'avanzata di carri e mezzi ruotati. Un carro Sherman dotato di Hedge Cutters può fare la differenza aprendo una strada diretta e percorribile per un attacco a sorpresa ad un punto strategico del fronte avversario.

Al di là dei risultati positivi circa il gameplay, va riconosciuto a Relic il merito di aver tirato fuori il meglio da un setting narrativo ormai sterile, prosciugato e sfinito come la Guerra di Normandia. Le fasi narrative sono spesso tratteggiate tramite raffinati intermezzi animati alla *Homeworld*, recitati con toni sempre molto sommessi e 'reali', mai retorici o patriottici. Su tutto svettano l'orrore della morte e le conseguenze delle azioni belliche più che il supposto eroismo di chi vi prese parte. E anche quando *Company of Heroes* delinea i tratti di un 'supercattivo' (l'asso dei panzer Schultz con il suo mastodontico carro Tiger), ad emergere è semplicemente un militare molto abile, la cui eventuale morte offre poche ragioni per festeggiare.

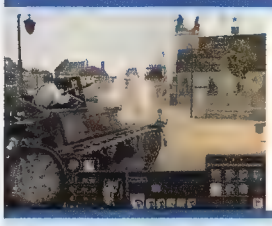
*Company of Heroes* è un concentrato di tecnica eccelsa, buon gusto estetico ed efficienza nel servizio online, nonché un compendio considerevole di due valori cardine dei giochi strategici: macrogestibilità e microgestibilità. Aspetti che sono immediatamente padroneggiabili da un novizio, e notevolmente perfezionabili da un giocatore navigato alla ricerca della performance spinta. Per quanto inflazionata sia la Normandia, val bene un'altra visita.



Conquistare i control point è l'obiettivo principale in *Company of Heroes*, e inizialmente solo la fanteria è in grado di farlo. Per l'utilizzo di veicoli a tal scopo è necessario un upgrade di alto livello

Tutti gli edifici della base alleata rimangono confinati esclusivamente all'area iniziale di dispiegamento (con l'eccezione delle 'caserme avanzate'). Questa soluzione particolare impedisce l'uso di tattiche improntate al 'soffocamento edilizio' dell'avversario, come la nota 'dozer drop' di *Command & Conquer: Generals*

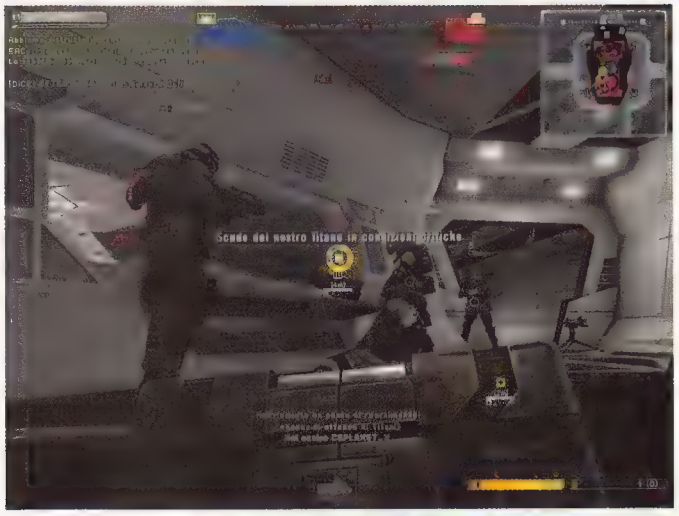
## Veterani



**Lo stato di salute delle proprie unità merita particolare attenzione in *Company of Heroes*. Man mano che i combattimenti proseguono, queste guadagnano esperienza e aumentano enormemente la propria efficacia (una squadra di mortaristi veterana vede la propria cadenza di tiro quasi raddoppiata, e incrementa di molto la precisione). Le unità sopravvissute alle missioni precedenti sono 'richiamabili' nelle battaglie successive, fornendo un irrinunciabile apporto di qualità alle proprie offensive. Purtroppo, lo stesso non sembra succedere con i mezzi corazzati.**

# BATTLEFIELD 2142

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ELECTRONIC ARTS SVILUPPATORE: DIGITAL ILLUSIONS CE VOTO: 8 SU 10



Da citare i nuovi sistemi di contromisure elettroniche di cui è dotata la maggior parte dei mezzi. La strada scelta non è più quella di deviare il corso dei proiettili a ricerca, ma di prevenirne il danno tramite un sistema attivo di scudi da azionare manualmente. Tale protezione, che rende il mezzo indistruttibile, dura solo una manciata di secondi (con tempi di ricarica piuttosto lunghi) e permette, ad esempio, di attraversare impunemente un campo minato

Sono davvero pochi i titoli dotati di una componente online talmente solida da ricordare al mondo intero che c'è vita anche al di là di *Counter-Strike*. Nonostante il peso degli anni, il livello di gradimento che l'FPS a squadre di Valve (nato come mod di *Half-Life*) ha riscosso e riscuote tuttora, grazie anche alla sua nuova iterazione tramite Source, rimane senza rivali.

Eppure c'è chi è riuscito a ritagliarsi un proprio spazio in una nicchia videoluica tanto competitiva. Fra questi spicca un gruppo di ragazzi svedesi (il cui zenith lavorativo era rappresentato fino a poco tempo fa da una serie di simulatori di flipper per Amiga, cioè *Pinball Dreams*, *Fantasies* e *Illusions*, tutti e tre ottimi, peraltro) che, con un titolo di cui si sapeva poco o nulla prima della sua uscita, è riuscito laddove molti avevano provato senza successo. *Battlefield 1942* vantava infatti quello che ancora oggi può essere definito il perfetto connubio di 'azione classica' e su mezzi. Mezzi perfettamente integrati nelle meccaniche di gioco, senza eccessivi sbilanciamenti, e dotati di una fisica tanto convincente quanto pienamente al servizio del divertimento. Con simili premesse, e data l'innata capacità di EA di trasformare in oro ogni suo franchise, *Battlefield* divenne rapidamente una saga che contò prima uno spin-off (*Vietnam*) e poi un seguito dichiarato che fa da base di partenza a questo *2142*.

Come l'intuito suggerisce, stavolta DICE ha deciso di abbandonare gli scenari pseudorealistici che caratterizzavano le sue produzioni passate per muoversi verso un campo più libero per creatività e possibilità: quello delle guerre futuribili. Il pretesto di una nuova era glaciale diventa quindi il perfetto scenario per vedere scendere in campo due coalizioni intente a sfidarsi a colpi di mech (o 'battle walker' nella definizione voluta dal team scandinavo), impulsi elettromagnetici e altre avanzatissime tecnologie. A sorpresa, l'inventiva delle nuove armi e dei nuovi mezzi non complica né sbilancia le meccaniche originali, imponendo tuttavia differenze minimali tra le parti in lotta (fatto salvo per i carri armati con movimento hover contrapposti a modelli più classici), ma anzi semplifica quanto basta i ruoli e i rapporti di forza, tornando a sposare i delicati equilibri da morra cinese che *Battlefield 2* sembrava aver a tratti dimenticato.

> Battlefield 2142 spazza via ogni opportunità di protagonismo, ma allo stesso tempo introduce ricompense tangibili agli esecutori obbedienti

Quest'affermazione trova ulteriore conferma nella decisione di ridurre il pool di classi originali, offrendo in compenso una maggiore versatilità al fine di non limitare in alcun modo la scelta del giocatore. Risultato raggiunto introducendo un sistema di esperienza e di personalizzazione dei kit quasi degno di un RPG. Volete uno scout impegnato a fare il cecchino, o un esperto in demolizioni dotato di sistema di mimesi ottica? All'utente scegliere come gestire la classe di preferenza, posto che abbia giocato abbastanza (e abbastanza bene) da ottenere sufficienti punti utili a sbloccare tutte le opzioni disponibili, regolate da un sistema a livelli che impedisce l'accesso istantaneo alle più interessanti, quasi a voler imporre un iter di apprendimento per esplorare a fondo i segreti di ogni oggetto. Ai più assidui sarà comunque consentito il totale accesso agli equipaggiamenti (l'ultimo grado ottenibile corrisponde al completamento dei potenziamenti dispo-

I drop pod rappresentano una vera novità e si prestano agli usi più creativi: dall'ovvio abbordaggio del titan nemico, all'assalto di sorpresa di un punto di controllo, fino ad arrivare al loro utilizzo come proiettile contro i mezzi avversari.

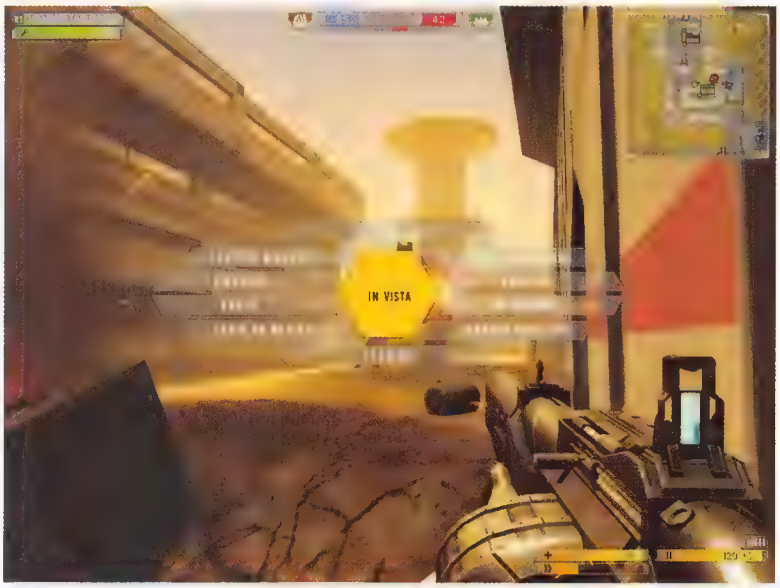
Granate e mine a impulsi elettromagnetici sono armi da non sottovalutare. Non solo immobilizzano temporaneamente i veicoli, ma incapacitano la mira di chiunque si trovi nel loro raggio d'azione

nibili), ma è innegabile che l'iniziale personalizzazione sposi un concetto di libertà inedito per il genere, pronto a spronare il giocatore a compiere il passo successivo nella propria specializzazione e, di fatto, incoraggiando tanto uno stile di gioco ragionato, quanto lo sfruttamento delle potenzialità del gruppo. Se in *Battlefield 2* le azioni eroiche del singolo potevano ancora avere peso, *BF2142* spazza via ogni opportunità di protagonismo, ma allo stesso tempo introduce ricompense tangibili agli esecutori obbedienti, garantendo a una squadra efficiente (le strutture gerarchiche sono le stesse di *BF2*) potenziamenti temporanei e bonus di punteggio. Di certo questo non eliminerà l'intrinseco problema del pout-pourry di personalità che il gioco online possiede (secondo cui il calcolo delle probabilità vi vedrà in squadra con personaggi per nulla intenzionati ad agire coralmente), ma tende senz'altro ad arginarlo, non con il proverbiale bastone, ma, intelligentemente, con la carota.

Forse memori delle non poche critiche ricevute all'uscita di *Vietnam*, DICE ha deciso di spingersi oltre, confezionando un titolo che non corresse il pericolo di essere bollato come presunta espansione di *BF2*. Così, dopo quattro anni e tre epoche storiche senza modifiche di sorta, viene introdotta una nuova modalità di gioco, indubbiamente figlia delle licenze creative date dallo scenario, ma comunque mutuata dall'originale Conquista. Giocando le mappe in modalità Titan (disponibile tuttavia in solo cinque dei dieci livelli del gioco), non si può fare a meno di notare la mancanza dei celeberrimi Ticket e la comparsa nel cielo di due mostruose navi giganti. Lo scopo è semplice: abbattere quella avversaria preservando la propria.

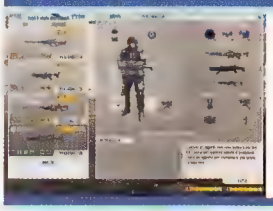
A livello di meccanica la partita scorre più o meno nel modo consueto: il continuo avvicendarsi dei punti di controllo, tuttavia, determina il lancio di missili che vanno ad abbattersi sul Titan nemico, al fine di diminuirne gli scudi difensivi. Alla loro caduta la dimensione di gioco cambia in maniera del tutto inedita per la serie e gli spazi aperti vengono sostituiti dai claustrofobici corridoi del Titan. La sorpresa viene da come il design di questi interni, spoglio e banale a un primo impatto, riveli invece una profondità di gioco incredibile, offrendo infiniti spunti per lo sfruttamento delle caratteristiche di ogni classe di soldati. Torrette automatiche, mine antiuomo e cariche esplosive radiocomandate acquisiscono tutte una dimensione nuova tanto in difesa quanto in attacco, mentre le azioni di squadra diventano una necessità, dall'alto livello di soddisfazione, per sfondare le resistenze più ostinate. Una simile rivisitazione rende persino l'originale Conquista a tratti noiosa, proponendo uno scopo finale più immediato e raggiungibile, e per questo più divertente, anche se maggiormente esposto alla casualità dei componenti della propria compagine.

All'interno del Titan l'attacco deve mirare alla distruzione di quattro punti nevralgici secondo un preciso ordine, così da guadagnare l'accesso alla stanza del reattore, obiettivo finale dell'assalto




L'utilizzo dei messaggi radio è rimasto invariato rispetto a quanto già apprezzato in *Battlefield 2* e rappresenta il metodo più veloce per inviare la posizione di un nemico ai propri compagni di squadra che, a seguito della segnalazione da parte di uno specialista, ne potranno ricavare agevolmente anche l'energia rimasta

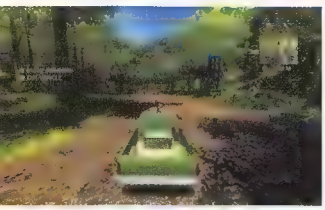
## Esperienza

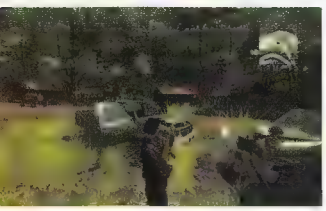


**La contaminazione dei MMORPG ha raggiunto anche l'FPS di DICE. Proseguendo con l'esperimento iniziato con *BF2*, il team ha creato un vero e proprio sistema di esperienza, upgrade e customizzazione dei soldati di *Battlefield 2142*. Viene così a cadere uno dei più grandi assunti del genere: non è più comune il punto di partenza dei giocatori all'interno di una partita, ma, soprattutto nel primo periodo, ci saranno davvero alcuni utenti 'più forti' di altri, e non per una questione di semplice abilità. Al di là delle considerazioni sull'intero sistema (estremamente funzionale e ben realizzato), è spontaneo chiedersi come reagirà la parte di comunità più agonistica, da sempre caldeggiatrice dell'*even ground*, di fronte a una simile scelta che ne è invece totalmente avversa.**

# JUST CAUSE

SISTEMA: XBOX (VER. TESTATA), PC, PS2, XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EIDOS SVILUPPATORE: AVALANCHE VOTO: 6 SU 10





Osservare deliranti intelligenze artificiali mentre impazziscono per aggirare un ostacolo o corrono sul posto nella speranza di attraversarlo poteva essere divertente in contesti estetici palesemente fittizi, ma nel realismo estremo di *Just Cause* sono una spina nel fianco

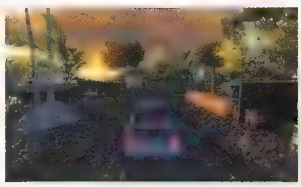
Difficile resistere alla tentazione di descrivere *Just Cause* iniziando dall'estetica. Motore grafico prima ancora che progetto ludico, l'opera d'esordio della software house svedese Avalanche si apre ad alta quota, nel cielo terso dell'isola tropicale San Esperito. Da qui, il protagonista Rico si lancia in caduta libera verso l'atollo, per poi aprire il paracadute e planare dolcemente su una spiaggia qualche migliaio di metri più sotto. Davanti a lui si distende un panorama di giungle rigogliose, litorali dorati e nuvole paffute, mentre lo scorrere del tempo dipinge questo immenso scenario con nuovi colori ora dopo ora: la cristallina superficie dell'oceano di mezzogiorno si tinge di arancione al tramonto per poi diventare pece a notte fonda. Luce, poligoni e texture operano in concerto per creare un paradiso sia geografico che estetico.

Alleggerita da ogni istanza di caricamento, l'esplorazione di questo ambiente da svariate centinaia di chilometri quadrati è libera in senso assoluto. Ancor prima di intraprendere una sola missione, nulla se non il tempo di percorrenza impedisce di indagare anche il più remoto angolo di San Esperito, vuoi a piedi, a nuoto, in sella ad una moto, al volante di un'auto, nella cabina di un motoscafo o alla cloche di un aereo. O, ancora, appesi al proprio paracadute. Al di là dell'ovvia opzione di lanciarsi da un dirupo e tirare la corda, basta raggiungere l'opportuna velocità alla guida di un mezzo (o farsi trainare da uno di passaggio agganciandolo con il rampino) per spiccare un balzo sovrumano, distendere il paracadute e darsi al parapendio più estremo. Sebbene difficilmente realistico, è questo un sistema di navigazione di cui presto si impara ad abusare, con enorme sollievo per coloro che nei panni di CJ hanno già consumato infinite paia di scarpe. E non è tutto. Avalanche sembra temere così tanto che il videogiocatore venga sopraffatto della vastità che lo circonda da concedergli sempre un'alternativa più rapida alla passeggiata chilometrica. Anche quando la strada più vicina dista 20 chilometri, accedere ad un mezzo di trasporto è sempre questione di pochi secondi: fino a quattro veicoli, più precisamente una moto, un fuoristrada, un motoscafo superveloce ed un mini-elicottero, si rendono progressivamente disponibili per la consegna sul posto per via aerea. E se proprio non si è in vena di viaggiare, Rico può richiedere l'invio di un elicottero che, nello spazio di un caricamento, lo trasporti rapidamente presso uno qualsiasi dei punti nevralgici sbloccati sull'isola.

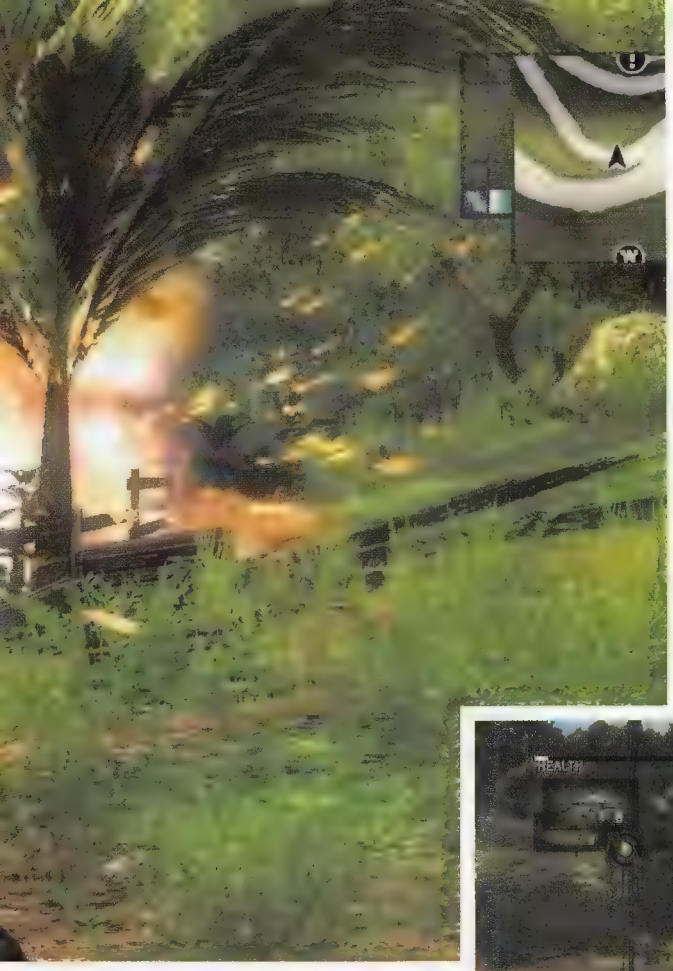
Sebbene immenso e indiscutibilmente meraviglioso, *Just Cause* avrebbe forse beneficiato di un'isola più piccola e di una maggiore concentrazione di sfide più ingegnose. Piccoli bug e disfunzioni nel rilevamento delle collisioni, oltre a denunciare una frettolosa chiusura dei lavori, sono responsabili di ingiusti fallimenti

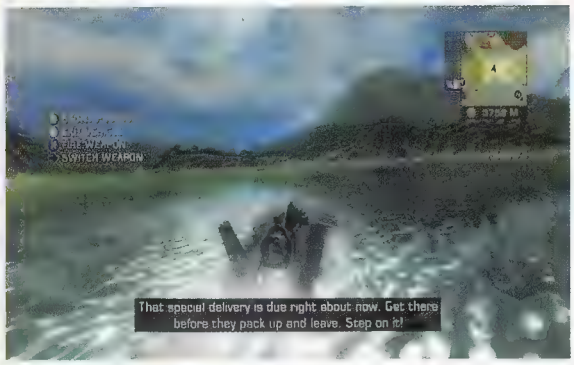
> Alla volontà di abbattere ogni ostacolo all'esplorazione non corrisponde una piena consapevolezza di ciò che rende credibile un mondo di pixel

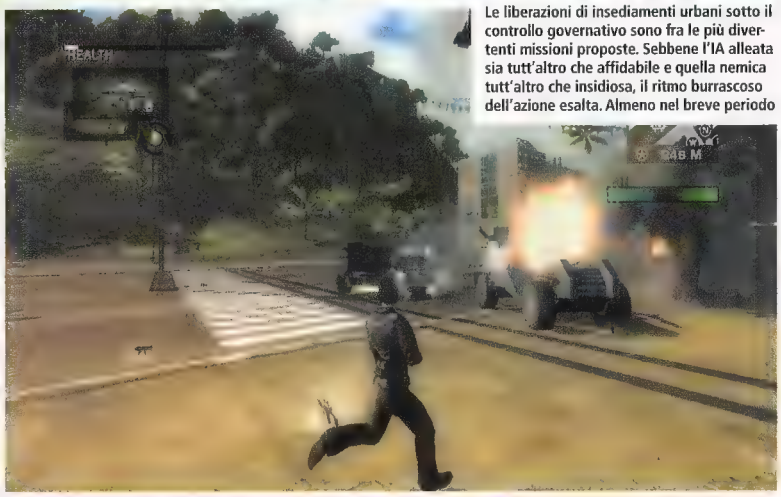
Ma alla volontà di Avalanche di abbattere ogni ostacolo all'esplorazione non sembra corrispondere una piena consapevolezza di ciò che davvero rende credibile un mondo di pixel. L'innaturale capacità di Rico di nuotare in apnea per un tempo infinito, di correre senza stancarsi mai, di superare ripidi tratti in salita senza neanche rallentare il passo o quelli in discesa senza accelerarlo, fa dell'esplorazione una pratica meno fisica e più artificiale di quanto auspicabile. Discorso analogo per i mezzi di trasporto: i natanti sfrecciano rigidi come motoslitte su un mare ghiacciato, auto e



È sinceramente difficile non spalancare la bocca in un'espressione di stupore alla vista dei panorami apprezzabili in volo (destra). Ma ciò che sorprende davvero è il livello di dettaglio che attende al suolo, almeno nelle zone rurali. Le città deludono





Le liberazioni di insediamenti urbani sotto il controllo governativo sono fra le più divertenti missioni proposte. Sebbene l'IA alleata sia tutt'altro che affidabile e quella nemica tutt'altro che insidiosa, il ritmo burrascoso dell'azione esalta. Almeno nel breve periodo

moto differiscono più per le dimensioni che per il comportamento, mentre aerei ed elicotteri si librano nell'aria come bolle di sapone piuttosto che come tonnellate di metallo in lotta con la forza di gravità. Infine, sebbene il contesto politico e scenografico di San Esperito giustifichi una certa anarchia nel comportamento della sua scarsa e frammentata popolazione (con piccoli villaggi e qualche città a fare da principali catalizzatori per turisti, contadini e barboni), le IA percorrono itinerari casuali, vagano senza meta e soffrono di una pessima memoria a breve termine: sparate ad un autista e lo vedrete saltare fuori dal veicolo, portarsi sul ciglio della strada e quindi passeggiare tranquillamente verso l'ignoto.

E così, ad un'esaltata sensazione di libertà fa da contrappeso un mondo scarsamente interessante e profondamente artificioso. Un problema che si riflette anche nelle centinaia di incarichi che scandiscono la propria operazione di destabilizzazione del governo locale. Sebbene le missioni principali siano moderatamente avvincenti, quelle secondarie (fondamentali per guadagnare l'accesso a nuove armi e veicoli) denunciano una deprimente carenza di immaginazione. Che si tratti di assassinare qualcuno, distruggere qualcosa o rubare qualcos'altro, *Just Cause* è incapace di approfittare delle abilità di Rico, delle dimensioni dello scenario e della vasta gamma di veicoli disponibili come sperato. Semmai è il giocatore che ne approfitta, dando sì vita a sequenze d'azione rocambolesche e imprevedibili, ma anche impedendo al gioco di acuire la sfida attraverso un intelligente design. Di conseguenza, le missioni avanzate di *Just Cause* differiscono dalle precedenti per un superiore volume di fuoco ostile e per le lunghe distanze che si è chiamati a coprire schivandolo.

Se non altro *Just Cause* non può dirsi un gioco frustrante. Parte dell'energia vitale di Rico si rigenera automaticamente (e rapidamente) per permettergli di sopravvivere alle sparatorie più feroci, mentre un generoso sistema di lock-on automatico consente di individuare e freddare gli assalitori con agio. Il fallimento, inoltre, non rispedisce a mille chilometri di distanza dall'obiettivo, ma lascia nei paraggi per un'immediata seconda chance. Più che di benevolenza, però, si tratta di una implicita ammissione di colpevolezza da parte di Avalanche. Senza questi accorgimenti, infatti, sarebbe stato facile criticare la semplicità di un design fatto di nemici provenienti da ogni dove e l'infelice tendenza del rigoglioso scenario a mimetizzare i pericoli.

Non è azzardato dire che *Just Cause* è la quinta essenza del free roaming. Avalanche è riuscita a creare non solo un immenso ambiente di gioco esplorabile senza soluzione di continuità, ma anche ad introdurvi ogni mezzo necessario allo scopo. Il senso di libertà è davvero assoluto. Eppure, dietro al motore che ha permesso tutto questo c'è una sostanza ludica inversamente proporzionale all'impresa tecnologica, nonché un termitaio di noncuranze e approssimazioni che di fatto ne minimizza l'impatto nell'era post-*San Andreas*.

In sintesi, Avalanche ha gettato solide basi tecniche. Ora deve costruirci sopra qualcosa che vi renda giustizia.

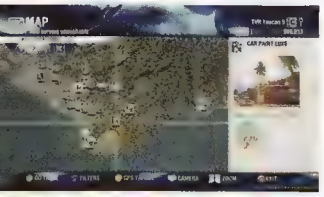
## Mission accomplished

**Potete criticare la serie *GTA* per i suoi temi e invidiarla per il suo successo, ma è indubbio che l'epopea malavitosa targata Rockstar abbia stabilito degli standard che in pochi sembrano in grado di raggiungere. O anche solo di comprendere. Fra questi, le sequenze che precedono e descrivono le missioni saranno anche lacunose in termini schiettamente informativi, ma sono quantomeno apprezzabili per recitazione (nel corpo e nella voce) e regia. Pur ripiegando sulla CGI, le analoghe sequenze di *Just Cause* sono quasi inutili per la pochezza del design, delle animazioni e della storia che raccontano. Del resto ogni missione si spiega da sé**

**Forse le più ciniche delle side mission sono quelle che invitano a recuperare una serie di 'pacchetti' sparpagliati per tutta l'isola. Completarle significa passare un pomeriggio in elicottero per ottenere una misera ricompensa**

# TEST DRIVE UNLIMITED

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PC, PS2, PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ATARI SVILUPPATORE: EDEN STUDIOS VOTO: 7 SU 10



Nel corso della sua gestazione, le ambizioni di *Test Drive Unlimited* hanno dovuto lottare con un'apparenza fondamentalmente incapace di comunicarne la portata. L'idea del gioco di guida in salsa free roaming, pur interessante, accende il ricordo dell'esperimento condotto con discutibile successo in *Need for Speed: Most Wanted*. L'opportunità di guidare auto esotiche dalla notevole cilindrata era già realtà in *Project Gotham Racing 3*. E quell'ambientazione hawaiana basata sull'isola di Oahu soffriva del confronto tecnologico con la rigogliosa San Esperito di *Just Cause*. L'ironia è che sebbene tutto questo resti vero nel prodotti finito, la somma delle parti dà origine a qualcosa di davvero unico nel panorama delle esperienze automobilistiche moderne.

Il pregio principale di *Test Drive Unlimited*, nonché quello da cui dipende l'esaltazione di tutto ciò che vi orbita attorno, sta nella sua capacità di veicolare non tanto l'entusiasmo della guida competitiva quanto l'emozione di sedere al volante di vetture da sogno e l'apprensione che ne accompagna le prove su strada. La visita presso i vari concessionari non si risolve nella consultazione di elenchi e caratteristiche, ma concede il privilegio di salire a bordo di qualsiasi veicolo parcheggiato nello showroom. Da qui è possibile analizzare gli interni (modificabili nei materiali e nei colori), avviare il motore, aprire e chiudere le portiere, alzare e abbassare i finestrini e persino suonare il clacson. Portate l'auto fuori per un test e la semplice accensione del motore alla prima pressione del grilletto fa scendere un brivido lungo la schiena. Dalla visuale interna (assolutamente perfetta nella sua funzionalità nonché ideale per apprezzare la fisicità e le perfette proporzioni di ciò che vi circonda), volgete lo sguardo verso il lato passeggero e incrocerete quello del venditore che, sorridente, invita con un gesto della mano a mettervi in marcia.

Sebbene tutt'altro che impressionante, il motore grafico è efficiente nella gestione del complesso teatro di gioco, caricato in streaming da DVD. Un'oculata illuminazione sopperisce alla pochezza di poligoni e texture nella resa di un ambiente solido e credibile. La fluidità generale è accettabile, malgrado alle alte velocità non sia difficile notare timidi pop-up e singhiozzi nel frame rate

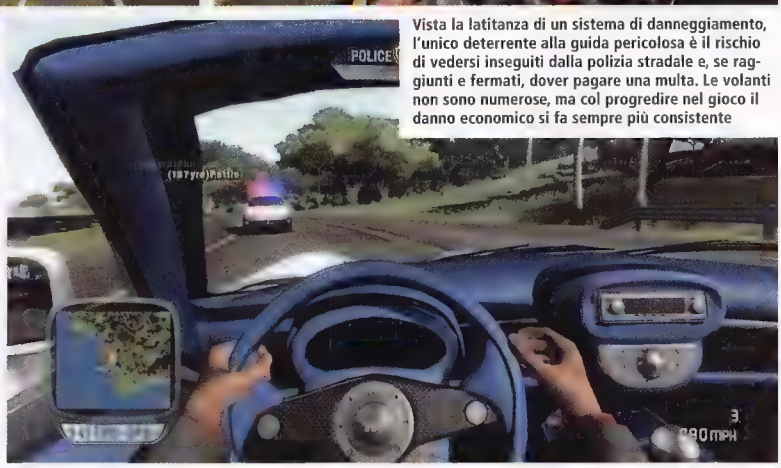
L'immenso ambiente di gioco è sin dal principio interamente esplorabile (ad eccezione di un paio di circuiti sbloccabili successivamente), e propone ogni sorta di 'tipologia stradale', dalle vie cittadine alle autostrade a quattro corsie, dal lungomare alle ripide serpentine di montagna. L'universo asfaltato di *Test Drive Unlimited* è così vasto che memorizzarlo tutto è umanamente impossibile. Di conseguenza, l'abilità al volante non si basa sulla consapevolezza di come affrontare ogni curva o di quali siano le traiettorie ideali, ma sull'attenta lettura della strada e del traffico che precede, nonché sulla capacità di mantenere il controllo della vettura in situazioni inaspettate. In altre parole, è come guidare, al punto che presto ci si scopre ad osservare la segnaletica stradale, le direzioni di svolta delle altre auto, a guardare a destra e a sinistra prima di attraversare un incrocio e persino a compiere sorpassi da manuale. Il tutto malgrado non esista un sistema di danneggiamento, ma 'solo' il rischio di venire multati per guida pericolosa.

> Raramente si sente il bisogno di serpeggiare in mezzo al traffico, aspettando piuttosto l'occasione per spalancare la valvola del gas

Eppure non c'è niente che di fatto stimoli un comportamento aggressivo. Quello di spingere la propria auto al limite, come si farebbe sul tracciato di un comune gioco di guida, è un istinto che *Test Drive Unlimited* riesce a soffocare per mezzo delle condizioni che impone e di un modello di guida che non perdona l'errore. Raramente si sente

I saloni dei concessionari non sono liberamente esplorabili, ma permettono di accomodarsi all'interno delle singole vetture e cincischiare con alcuni comandi. Ogni veicolo è ovviamente equipaggiato con un'autoradio, indispensabile per tenere compagnia durante le lunghe traversate

Per sbloccare le motociclette è necessario portare a termine tutte le missioni di consegna, un'impresa tutto sommato piacevole, ma impegnativa, e comunque abbastanza futile. Le due ruote, infatti, pur offrendo una visuale interna sinceramente terrorizzante, soffrono di un modello di guida poco convincente e appagante




Vista la latitanza di un sistema di danneggiamento, l'unico deterrente alla guida pericolosa è il rischio di vedersi inseguiti dalla polizia stradale e, se raggiunti e fermati, dover pagare una multa. Le volanti non sono numerose, ma col progredire nel gioco il danno economico si fa sempre più consistente

il bisogno di serpeggiare in mezzo al traffico a 180km/h, aspettando piuttosto l'occasione ideale per spalancare la valvola del gas. Curiosamente, questo stratagemma rafforza la consapevolezza della velocità e della potenza sotto il proprio controllo, nonché la paura e l'esaltazione di guidare una supercar in giro per il mondo.

La struttura di *Test Drive Unlimited* propone una nutrita serie di sfide convenzionali nella forma di gare, corse contro il tempo e prove di accelerazione da intraprendere su una vasta gamma di tipologie stradali e distanze, in circuiti chiusi o su tratti monodirezionali, con o senza traffico fra i piedi. Esiste anche la possibilità di offrire passaggi ad autostoppisti e donne in vena di shopping, o di consegnare materiale di contrabbando. In questi casi, la necessità di giungere a destinazione entro un determinato tempo limite, evitando nel contempo di accumulare urti e prodursi in fuoripista, richiede di trovare la giusta via di mezzo fra guida rapida e sicura. Nessun conto alla rovescia scandisce invece le missioni che prevedono la consegna delle auto più rare e veloci del gioco in luoghi distanti in cambio di una considerevole somma di denaro. L'ammontare di quest'ultimo, però, decresce sensibilmente ad ogni raschiatura o escursione spacca-sospensioni, obbligando il giocatore a far prevalere il suo autocontrollo sulla tentazione di affondare sull'acceleratore.

Ma la sfida più grande attende ovviamente gli esploratori di *Unlimited* nella sua natura di MMO dei racing game. Portato online, non cambia di una virgola nella struttura, ma alle intelligenze artificiali del traffico offline si sostituiscono quelle 'reali' dell'utenza Live, distribuite sui server dedicati secondo criteri che tengono in considerazione la popolosità sostenibile dall'ambiente e l'abilità di chi lo percorre. Esplorare l'isola di Oahu mentre viene presa d'assalto dall'umana competizione è esperienza affascinante. Ufficialmente le sfide hanno cor-so come le battaglie di *Chromehounds*, vale a dire in dimensioni alternative del teatro di gioco condiviso, in cui solo gli ammessi hanno diritto di materializzarsi. Ciononostante, l'interazione pre-gara coinvolge chiunque, fra chi si produce in fumose derapate prima di lanciarsi nell'orizzonte e chi, affiancato ad un semaforo, abbassa il finestrino della sua auto fresca di concessionario per mostrare il discutibile avatar customizzato accomodato all'interno. Nulla, se non qualche problema di lag in più rispetto alle partite private, impedisce inoltre di improvvisare competizioni ufficiose nella Oahu 'pubblica', tant'è che può capitare di giungere in prossimità di un incrocio e vedersi sfrecciare davanti un gruppo di auto impegnate in una gara clandestina. Sebbene la qualità dell'esperienza online nel lungo periodo sia meno valutabile dell'ambizione che la promuove, esistono comunque problemi evidenti e di difficile risoluzione. Il summenzionato sistema di distribuzione dell'utenza può impedire di incontrare amici per strada e, a patto che non si sia iscritti allo stesso 'club' (variante automobilistica del clan), raggiungere un giocatore specifico è più problematico di quanto auspicabile. Alla fine, l'impressione di trovarsi all'interno di una complicata giga-lobby potrebbe prendere il sopravvento su quella di condividere un mondo virtuale.

Indipendentemente da questo, *Test Drive Unlimited* è capace di distinguersi con la sola forza della sua modalità offline. Quella proposta non sarà l'esperienza corsistica più accurata e realistica in termini di modello di guida e fisica, così come il motore grafico non è dei più agili fra quelli visti girare su 360, ma è difficile provare altrove analoghe sensazioni di libertà e possesso, orgoglio e paura. Non è un *GT*-killer, e nemmeno un *GTA* senza sparatorie. È qualcosa di nuovo, e merita quantomeno un giro di prova.

**Sebbene a volte poco funzionale, l'interfaccia utente di *Test Drive Unlimited* si impegna affinché il giocatore resti sempre connesso al suo mondo virtuale. La selezione delle prove da intraprendere passa attraverso una visuale soprelevata dell'isola (non una schermata a parte, ma lo scenario di gioco letteralmente inquadrato dall'alto), mentre la consultazione del garage, la compravendita di veicoli, l'accesso al marketplace e la personalizzazione dell'alter ego avvengono all'interno del proprio appartamento (da acquistare scegliendo fra le numerose proposte). Quest'ultima opzione permette di modificare vestiario e connotati al fine di rendersi adeguatamente unici prima di darsi alla socializzazione online. Da segnalare un'interessante soluzione estetica: dove editor analoghi permettono di ruotare il modello 3D per osservarne le spalle, *Unlimited* ci piazza semplicemente uno specchio dietro, mentre l'opzione di 'rotazione' della testa non muove la telecamera, ma vede il proprio avatar volgere fisicamente il capo nella direzione desiderata.**

# SAINTS ROW

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: VOLITION VOTO: 7 SU 10

## Fight da Faida

**_Saints Row_ introduce nel genere un'inedita opzione online che permette di estendere la competizione fra bande dal salotto alla grande Rete. Al di là di situazioni ovvie, con deathmatch ignoranti e subitanei, _Saints Row_ permette di creare la propria gang (formata da giocatori amici), la cui fama può ampliarsi a livello mondiale. I fenomeni di lag presenti e fastidiosi, cui Volition promette di metter fine con una patch dedicata, sono soverchiati solo dalla quantità di modalità presenti, fra le quali spicca una gara di tuning per auto o l'eloquente 'Proteggi il Pappone'.**

GTA. La tentazione di liquidare la recensione di *Saints Row* con l'acronimo più venduto di sempre è forte e nemmeno fuori luogo, tali e tante le comunanze fra i due titoli. Dire di *Saints Row* che appare come la proiezione diretta di un *San Andreas* in ambito next-gen è però più appropriato in quanto, de facto, si può parlare di un porting trasversale dall'ultimo episodio Rockstar che lascia a quest'ultima l'onore di far evolvere il genere.

Volition, da buon imitatore, riesce però a cogliere e riproporre il meglio della saga multimilionaria facendo meritare alla propria opera la nomea di 'estratto' anziché di 'clone', una differenza tutt'altro che sottile e che brilla come chiave di lettura del titolo. *Saints Row* è un distillato di quanto di buono il genere può offrire: libertà, varietà, divertimento e violenza.

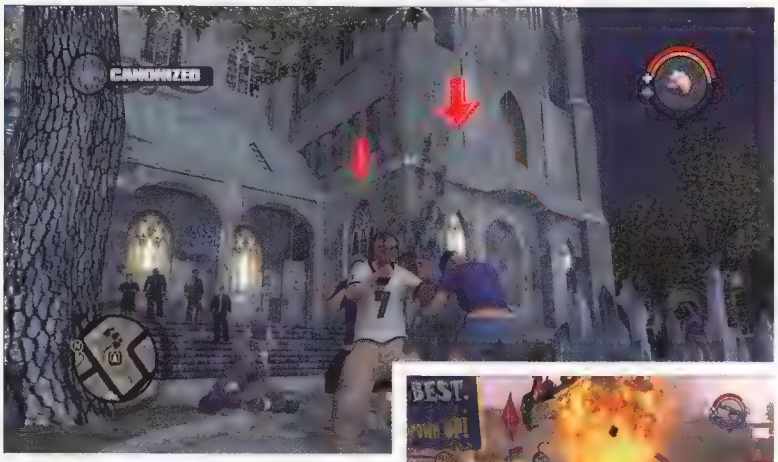
Partendo dal fondo, e bypassando agevolmente ogni (lecito) dubbio morale, *Saints Row* si offre come una delle più volgari e truci opere videoludiche in essere. I dialoghi sono affilati, ben scritti e non lasciano nulla al sottinteso così come esplicite sono le scene a video, dove il sangue scorre di pari passo alle scene di sesso. Lungi dall'esaltare l'uso gratuito di questi espedienti, **Videogiochi** prende nota del contesto globale, applaudendo a chi in Volition si è occupato di dar forma coesa al tutto.

Lungo la consueta scalata malavitosa, da tirapiedi a capo gang, i confini della città di Stillwater assistono al susseguirsi di missioni e sottomissioni che nutrono il rigoglioso tessuto ludico di *Saints Row*. Ogni compito portato a segno permette d'incamerare soldi o Punti Rispetto, e se i primi si investono nei modi più svariati, siano essi armi o vestiti o plastiche facciali, i secondi aprono la strada alla trama principale, dettando un ritmo sempre calzante e 'personalizzato'. Alla ricerca di Rispetto, il giocatore può scegliere di rapinare qualche negozio, scortare spacciatori di droga e prostitute, darsi alle corse illegali o causare incidenti stradali per truffare l'assicurazione.

Proseguendo lungo l'arteria narrativa, si sviluppa anche la guerra fra bande: il cuore del gioco. Ogni missione portata a termine consente di estendere il potere sui quartieri cittadini i quali, saltuariamente, vengono presi di mira dalle bande rivali. Al giocatore la scelta di rioccupare la zona con il piombo, uccidendo uno per uno gli assalitori e tornando subito a godere degli introiti delle attività malavitose in quella zona, oppure attendere che la riuscita delle missioni successive ripristini il proprio dominio in maniera automatica.

L'escalation di violenza segue quella ludica con la città di Stillwater, immensa, che si offre alle smanie espansionistiche del giocatore. Il buon modello di guida, che differisce enormemente da mezzo a mezzo, ispira l'uso e l'abuso, complice la generale positività di quanto compare a video. Non che sia tutto oro: pop-up e rallentamenti non mancano, specie quando svariate truppe SWAT braccano il giocatore, mentre il faro dell'elicottero della polizia rischiara con luce dinamica l'intera scena. Tuttavia, l'estensione della scenografia e la varietà di motivi urbani suggerisce indulgenza.

*Saints Row* non stupisce, evita di proporre l'innovazione, ma l'alchimia che ne è alla base, o l'intrinseca bontà del genere d'appartenenza, mette su schermo un'esperienza varia, di rado noiosa o frustrante, le cui doti di personalizzazione (delle missioni e del personaggio) fanno da cornice ad un paesaggio non originale ma di certo piacevole, in cui trascorrere qualche turbolenta giornata... In attesa del nuovo, vero *GTA*.




**Facendo parte di una gang, il giocatore può usufruire dell'aiuto dei compagni di banda, in numero da uno a tre in relazione al rispetto goduto. L'IA non è sorprendente, ma fornisce un buon supporto armato durante gli scontri a fuoco. Una semplice pressione di un tasto permette di resuscitare, con tanti saluti al realismo, i caduti sul campo**

**Impressionante l'editor che consente di creare il proprio personaggio. Ogni tratto fisico può essere modellato in maniera estesa, offrendo infinite possibilità. Anche la personalizzazione del vestiario è vasta e neppure accessoria: un abbigliamento 'cool' incrementa i Punti Rispetto guadagnati a fine missione**

**Decisamente sopra le righe, i dialoghi non lesinano mai in crudezza e volgarità degne del miglior Tarantino. A tal proposito, il lavoro di doppiaggio eseguito da volti noti del panorama hollywoodiano è impeccabile e dona autorità al tutto. Come da copione: dialoghi in inglese e sottotitoli in italiano**

Nuvole di gas verde e auto vittime del fuoco assicurano il respawning eterno di zombi e persone avvolte dalle fiamme. Questo obbliga il giocatore a divergere sovente dall'obiettivo principale della missione per tenere sotto controllo lo stato di panico della folla: l'effetto frammentario sul ritmo di gioco è sensibile e a tratti snervante

# AMERICAN MCGEE PRESENTS: BAD DAY L.A.

SISTEMA: PC (VERSIONE TESTATA), XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: LEXICON ENTERTAINMENT SVILUPPATORE: ENLIGHT SOFTWARE VOTO: 4 SU 10

Quando si sceglie il sentiero della satira, i confini si assottigliano e il rischio di cadere da una sapida critica sociale ad un miscuglio di luoghi comuni e stereotipi è grande.

American McGee, designer di questo *Bad Day L.A.*, aveva già esposto la propria vena iconoclasta quando, dopo una permanenza in id Software come level designer, diede vita ad *Alice* per Electronic Arts, rilettura in chiave gotic-cheggiante della nota fiaba di Lewis Carrol. Personaggio peculiare e decisamente non allineato al pensiero comune, McGee punta in alto con questo *Bad Day L.A.*, cercando niente meno che di smuovere le coscienze americane del post 11 settembre e lo stato di terrore che quell'evento ha generato. *Bad Day L.A.* ambisce da subito a ribaltare ogni convenzione proponendo un protagonista quantomeno inusuale in circostanze quantomeno straordinarie: Anthony è un senzatetto di colore che, suo malgrado, dovrà rimboccarsi le maniche contro le più grandi paure degli States.

Motore scatenante, ludico e narrativo, è l'incidente aereo di un mezzo militare che diffonde sulla città di Los Angeles un gas venefico capace di mutare gli abitanti in violenti zombi. Anthony si trova poi ad affrontare, in rapida sequenza, una vasta incursione terroristica in suolo americano, un terremoto, bande di cecchini che bersagliano la popolazione inerme, tsunami e piogge di meteoriti in una summa paradossale di tutte le fobie lecite e non dell'Occidente moderno.

Il motore grafico si dimostra sufficiente per i bisogni tecnologici del titolo che, in virtù del ricorso al cel shading, non pretende enorme potenza computazionale. Nonostante questo, difetti vistosi si mostrano sia in forma di pop-up e scarsa coesione poligonale, che in veri e proprio bug, con automobili che, se colpite, decollano innaturalmente fuori dallo schermo

Durante l'avventura, alcuni compagni, guidati da una IA trascurabile, daranno man forte ad Anthony. Nella fattispecie va segnalato il curioso Sick Boy, un ragazzetto ottenne che assale i nemici a colpi di vomito...

Sviluppato come un action game in terza persona, il perno ludico consiste nel controllo del livello di panico della folla. Quanto più la situazione precipita nel caos, con tafferugli fra la popolazione, gente che urla e zombi che attaccano, tanto più gli indigeni diventano ostili e pericolosi per sé e per il buon Anthony. Unico modo per chetare la situazione è curare i feriti, spegnere la gente in fiamme con l'estintore ed eliminare/risanare le persone zombificate. A parte questa preoccupazione, il giocatore non deve fare altro che eseguire i semplici compiti richiesti dalle varie missioni perlopiù sparando a destra e manca, raggiungendo zone specifiche e portando in salvo la gente in pericolo. Le meningi non sono mai esposte ad eccessivo sforzo e un ritmico tamburellare sul tasto di fuoco risolve la maggioranza delle situazioni.

In apparenza, cercando di dare un motivo a questa produzione, si potrebbe credere che il cuore pulsante dell'opera non stia tanto nello sviluppo giocoso del titolo ma nel contesto, nelle situazioni, nelle frasi fra le righe. Si constata quindi con sconforto la vaghezza del tutto, con cut scene ben recitate ma irrilevanti sotto il profilo comunicativo, nessuno spunto critico si solleva dal gioco e in definitiva tutto il palcoscenico di 'scorrettezze politiche' messo in mostra non è altro che un pretesto ambientale per una scarsa interazione ludica.

Nonostante l'ambientazione atipica, uno stile grafico calzante e le buone intenzioni, *Bad Day L.A.* si risolve in una sequela di stage mai ispirati, ulteriormente sviliti da una routine di gioco ripetitiva. Non basta certo l'accusa velata, e per nulla efficace, al modello americano per risollevare dalla mediocrità un gioco di cui si può tranquillamente ignorare l'esistenza.

## The american way

American McGee si è fatto strada grazie a titoli quali *Doom 2* e *Quake* per trovare la sua collocazione naturale in una sede che offrisse più agio alla sua visione. Il buon successo ottenuto dal provocatorio *Alice* ha spinto McGee a perseverare mettendo in cantiere un *American McGee's Oz* poi interrotto durante la fase di primo sviluppo per essere riciclato come soggetto cinematografico di un'eventuale futura trilogia Disney. Non deve stupire dunque che McGee pensi a sé in questi termini: "voglio diventare il nuovo Walt Disney. Solo un po' più perverso".

In un gioco di questo spessore viene naturale guidare costantemente con l'inquadratura interna. La visuale dal cofano garantisce tuttavia un'ottima visibilità laterale e permette di percepire immediatamente le perdite di aderenza della vettura

Quando la bagarre si fa selvaggia, possono verificarsi sporadici rallentamenti, in particolare utilizzando le inquadrature esterne. Il problema è legato quasi esclusivamente alla potenza del processore, non sempre in grado di gestire oltre 30 vetture

La guida in condizioni di maltempo è un incubo riservato ai puristi della simulazione. Vale la pena spellarsi le mani per applaudire la realizzazione di pozzanghere, nubi d'acqua, intensità e durata della pioggia variabili da una zona all'altra del tracciato

# GTR2: FIA GT RACING GAME

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: AAA CAPITAL GAME SVILUPPATORE: SIMBIN/BLIMEY!

## Scuola guida

**Oltre a correre in solitario contro le vetture governate dall'IA (sempre molto veloci e attente a non generare incidenti), il vero valore aggiunto di *GTR* deriva dall'ottimo supporto multiplayer. Legioni di server formano la spina dorsale di numerosi campionati online, che incollano al video i migliori (e peggiori) piloti virtuali di tutta Europa. I punti di riferimento per l'Italia sono rappresentati da Drivingitalia (www.drivingitalia.net) e LISGO (www.lisgo.it). Se dopo sei ore di incidenti alla prima curva, continui testacoda e totale incomprensione della schermata di setup non volete buttare dalla finestra i 50 euro appena spesi, i corsi di guida virtuale organizzati dallo staff SimMin (www.Sim-min.com) potrebbero invece fare al caso vostro.**

Partire da una mod per l'arcaico *F1 2002* (EA) e arrivare a produrre il miglior simulatore di guida a ruote coperte per PC non è impresa di tutti i giorni. Riuscire poi, con i proventi di quel gioco, a mettere in piedi una software house capace di espandersi e figliare altri titoli di pari caratura è una soddisfazione che non ha prezzo. La stessa soddisfazione che proveranno gli amanti di un genere per molti condannato all'oblio nell'accogliere a braccia aperte *GTR 2: FIA GT Racing Game*, erede dell'unico gioco capace di dare uno scossone alla simulazione di guida per PC.

Grafica discreta, sonoro sensazionale e un modello di guida partorito da un cinque volte campione del mondo su Porsche GT erano gli ingredienti dosati alla perfezione di un titolo capace di inchiodare al volante un'intera generazione di orfanelli ancora attaccati alle gonne di *Grand Prix Legends*. *GTR 2* prosegue sul sentiero battuto dal suo predecessore ma, per quanto di caratura eccelsa, non presenta rivoluzioni epocali rispetto a quanto apprezzato l'anno passato.

Sul fronte contenuti, Ian Bell e soci ripropongono ad esempio quanto già visto nel 2005, con piste, vetture e campionati ottenuti su licenza dalle competizioni FIA GT: qualche tracciato e gara inedita (nella fattispecie, una trasposizione della stagione 2004, che affianca così quella 2003 già presente nel prequel) sono decisamente il minimo sindacale che è lecito attendersi da un titolo con un '2' sulla confezione.

Nei dieci mesi di sviluppo impiegati per *GTR 2*, il team sembra più che altro essersi concentrato nel passaggio dal vecchio motore grafico al nuovo G-Motor 2. Grazie all'ausilio delle DirectX 9, i risultati sono evidenti sin dai primi istanti di gioco, con illuminazione dinamica, riflessi sulle carrozzerie e introduzione di condizioni meteorologiche avverse a fare di *GTR 2* una vera gioia per gli occhi. I requisiti hardware hanno subito ovviamente un notevole innalzamento, ma chi possiede un PC da almeno 3GHz e una scheda video da 256MB di RAM in grado di supportare nativamente proprio le DirectX 9.0, ha solo bisogno di un volante per entrare senza compromessi nella dimensione della guida virtuale.

Con un comparto estetico rinnovato e un parco vetture sufficiente ad accontentare i gusti di ogni pilota da scrivania, mancava solo un modello fisico versatile a completare un pacchetto ludico di categoria superiore, e SimBin ha ben pensato di correggere i difetti di gioventù del titolo originale, adattandolo alle aspirazioni di chi non ha il talento e la volontà di dominare un gioco tanto esigente. L'irrealistico pattinamento del retrotreno alle basse velocità è finalmente un lontano ricordo ed è migliorata notevolmente la percezione dell'aderenza nella percorrenza di curve strette: entrambi aspetti in grado rendere più realistica e coinvolgente la guida al limite. Una volta preso atto della propria pochezza come guidatori e affrontato con umiltà il passaggio dalle vetture NGT ai mostri di categoria superiore (Ferrari 575, Saleen R7, Lamborghini Murcielago), ci si accorge di come tutte le macchine abbiano una fortissima personalità. Chi ha già corso con il primo *GTR* arriverà più facilmente al limite, ma riuscirà ad apprezzare il lavoro di rifinitura posto nell'evoluzione del comportamento di ogni mezzo sulla lunga distanza: consumo gomme, gestione della temperatura dei freni, perdita di peso della vettura sono solo alcuni dei parametri cui la sensibilità del pilota navigato dovrà nuovamente abituarsi. Più che un noioso apprendistato, una costante sfida alle proprie capacità di controllo che nessun altro prodotto sul mercato riesce a trasmettere in modo così convincente.

# MINNA NO TENNIS

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SCEI SVILUPPATORE: CLAP HANZ

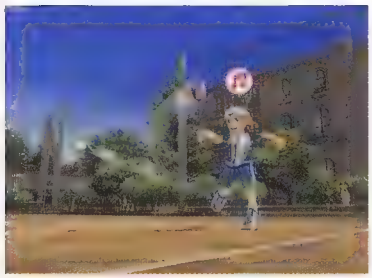
Figlio dello stesso team responsabile di *Minna no Golf* (*Everybody's Golf* in Europa), *Minna no Tennis* ovviamente si allontana dal parente a 18 buche per la natura dello sport simulato, ma ne conserva il peculiare approccio stilistico, con un reparto visivo morbido, fumettoso e tendente al super deformed, pur senza eccedere nei cliché dell'animazione nipponica di largo consumo. Pezzi musicali un po' anonimi, ma al tempo stesso impossibili da detestare, accompagnano furiose partite ambientate in arene caratterizzate da un uso perfetto della palette dei colori. Onomatopee a schermo fanno seguito a effetti sonori come gli applausi o l'urto della pallina contro la rete, mentre scie colorate lasciano intendere la natura dei tiri, contribuendo alla decifrabilità dell'azione.

Ad una simile sobrietà audiovisiva corrisponde un gameplay privo di fronzoli e concessioni all'esagerazione. Sebbene talvolta la pallina disegni traiettorie più curve di quanto balisticamente possibile, i tennisti non si esibiscono in tecniche segrete del fiore di loto, né evocano leviatani per eseguire lo smash del match. *Minna no Tennis* offre puro e semplice tennis.

Nonostante l'impressione iniziale sia quella di un impianto di gioco fin troppo semplicistico, quasi da minigame, sono sufficienti poche partite per apprezzarne l'ottima profondità. La chiave è il timing nell'esecuzione dei colpi. Un balloon con la nota musicale accompagna quelli effettuati nel momento in cui la pallina si trova ad una distanza ottimale dal giocatore. Questi saranno veloci e precisi. I simboli del coniglio e della tartaruga segnalano invece i colpi eseguiti troppo presto e troppo tardi. Come risultato, la velocità impressa alla pallina sarà minore, ma la traiettoria più angolata. Una volta prese le misure del campo, sarà possibile decidere con coscienza ad esempio di ritardare un rovescio destinato all'angolo sinistro del campo, e vedere la pallina finire proprio sulla riga. Tale tecnica si rivela fondamentale soprattutto nel gioco a rete, dove è possibile disegnare traiettorie angolatissime e quasi impossibili da intercettare.

L'intelligenza artificiale lascia intendere un buon lavoro in fase di progettazione, funestato però da alcuni pressappochismi tipici di un work in progress. Sebbene la CPU spedisca sovente la pallina contro la rete e ogni tanto si conceda pure un doppio fallo, questa non tirerà mai la palla fuori dal rettangolo. Mai. L'avversario digitale, poi, una volta raggiunti livelli decenti di difficoltà, si dimostra estremamente bastardo nel suo progressivo avanzare verso la rete per punire con schiacciate devastanti i loffi pallonetti del giocatore. Tuttavia la contromossa migliore, vale a dire anticipare l'avversario andando per primi a rete, di fatto uccide il gioco. Di fronte ad una simile situazione, *Minna no Tennis* si rivela infatti fin troppo rigido, rendendo quasi inutile giocare la carta del lob.

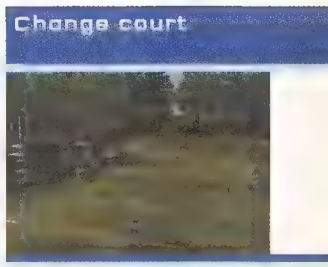
Troppo corto, troppo facile, poca sostanza da mordere per il giocatore singolo. Queste sono le mancanze di *Minna no Tennis*. Nonostante la lodevole rigorosità nel voler raccontare il tennis senza concessioni allo svacco, il piatto offerto è così magro che ad un certo punto si sente persino la mancanza di sottogiochi all'insegna di birilli da abbattere o di una sezione manageriale che consenta l'acquisto di racchette, palline e una qualche personalizzazione del tennista. Sarà per l'inevitabile seguito.



Dei cerchi colorati segnalano dove andrà a cadere la pallina e dove posizionarsi per massimizzare gli effetti di uno smash. È bene non affezionarsi troppo a questi aiuti, poiché il gioco ad un certo punto li toglierà

L'IA si comporta bene come compagna del giocatore nei doppi, scalando posizione in maniera puntuale. Il modo in cui talvolta manca la pallina malgrado il colpo ricevuto non sia particolarmente insidioso lascia però sospettare che l'errore dipenda dal caso piuttosto che da un algoritmo di IA che lo contempli realmente

Schiacciate e battute escluse, la velocità dei colpi di *Minna No Tennis* è molto più bassa rispetto alla media del genere. Questo dà luogo ad un gameplay ragionato, fondato più sulla precisione del tiro che sul movimento. Quasi come in un gioco di golf




**Chi più, chi meno, ogni videogioco di tennis ce l'ha: la sindrome del cambio di campo. Per il giocatore umano, l'esperienza di stare nella parte superiore dello schermo è in genere un dramma fatto di distanze falsate e una scarsa percezione della profondità. *Minna no Tennis* soffre molto il cambio campo, anche perché non vi sono automatismi ad agevolare lo spostamento del tennista verso la pallina. Nel gioco in singolo è possibile stabilire che la telecamera resti sempre alle spalle del giocatore. Contro un avversario umano, l'assenza di un'opzione di gioco online certo non aiuta.**

# LEGO STAR WARS II: LA TRILOGIA CLASSICA

SISTEMA: 360, PS2, PSP, XBOX (VERS. TESTATE), DS, GBA, GC, PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: LUCASARTS SVILUPPATORE: TRAVELLER'S TALES VOTO: 6 SU 10

## Aria di Next-Gen

**Ci sono pochi dubbi sul fatto che *LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica* sia di base un gioco sviluppato con ben in mente le caratteristiche hardware di PS2, Xbox e GameCube. L'edizione per Xbox 360 è un vero e proprio spreco tecnologico, con il solo strepitoso dettaglio grafico destinato a fare la differenza. Una nota di merito va riservata all'edizione PSP, praticamente indistinguibile da quella PS2 e particolarmente spettacolare per via della brillantezza dei colori dello schermo.**

Il primo matrimonio tra i mattoncini LEGO e gli episodi cinematografici di 'Guerre Stellari' è stato uno di quelli veramente felici, specialmente se si considerano i tre milioni di copie vendute nel giro di poco più di un anno. E non è difficile capire il perché di un successo di tali proporzioni. Sempre più videogiocatori sono alla ricerca di esperienze ludiche all'acqua di rose: simpatiche, divertenti, semplici.

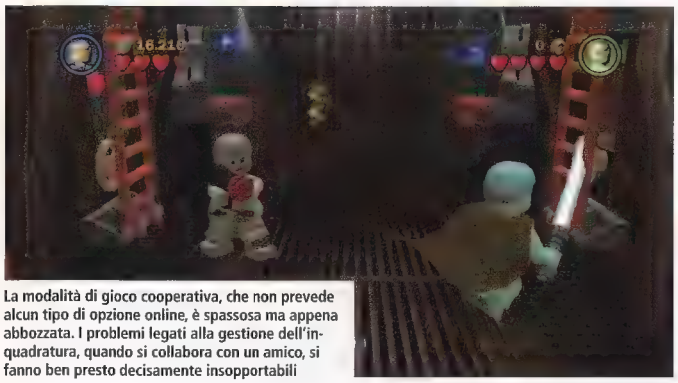
Poco sorprendentemente, *LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica* si permette il lusso di riproporre con estrema fedeltà la struttura di gioco dell'episodio originale, lasciando veramente pochissimo spazio a novità ed elementi inediti. Ancora una volta, quindi, Traveller's Tales si è limitata a mettere su schermo una sorta di picchiaduro per fanciulli, nobilitato però da uno stile grafico assolutamente strepitoso e da una licenza che non ha bisogno di presentazioni. Il materiale cinematografico riproposto in ottica LEGO dal team di sviluppo britannico è, a conti fatti, il vero punto di forza dell'intero pacchetto. In pratica le missioni che ci si troverà ad affrontare sono rielaborazioni giocose delle più celebri scene dei primi tre film stellari firmati da Lucas. Partendo da un hub centrale, ovvero la Cantina di Mos Eisley, ai giocatori viene lasciata la libertà di passare da un episodio cinematografico all'altro, senza soluzione di continuità.

Se si decide di trascurare l'elemento scenografico, però, ecco che *LEGO Star Wars II* si mostra in tutta la sua mediocrità. Ancora una volta, il gioco vero e proprio è veramente poca cosa. Il sistema di combattimento, studiato appositamente per facilitare l'approccio dei più giovani e dei meno esperti, è tutto tranne che gratificante. Gli enigmi a base di poteri Jedi e mattoncini LEGO, che anche in passato avevano convinto solo parzialmente, tornano senza troppo clamore a stuzzicare il pensiero laterale, ma solo quello di chi ha ben poca confidenza col videogioco. Anche i livelli speciali, che vogliono Solo e compagni alla guida di astronavi e mezzi da combattimento vari, offrono poco di nuovo rispetto a quelli ideati per il primo capitolo. Sono senza dubbio più strutturati, più complessi e più ispirati, ma continuano a regalare pochissime emozioni e ancora meno soddisfazioni. Quello della gratificazione, a conti fatti, è un problema che Traveller's tales ha tentato di risolvere senza crearsi troppi mal di testa, piazzando una quantità spropositata di bonus, segreti ed extra in giro per le ambientazioni. Al primo passaggio è assolutamente impossibile recuperarli tutti, forzando di fatto i giocatori a ripetere i livelli già superati.

Insomma, *LEGO Star Wars II* è un seguito che rischia pochissimo e che innova ancora meno. Considerando che proprio la mancanza di stimoli inediti era uno dei difetti più evidenti della prima uscita di Traveller's Tales nell'universo di Lucas, questo non è affatto un problema da poco. Ma è un problema che potrà infastidire, per l'ennesima volta, solo e soltanto i giocatori più esperti e navigati. Per chi si è da poco avvicinato al mondo dei videogiochi, *LEGO Star Wars II* è invece praticamente perfetto, visto che è capace di prendere per mano anche il più imbranato degli avventurieri e di portarlo, felice e sorridente, dall'inizio alla fine dell'epopea di 'Guerre Stellari'.

**Gli eroi della saga, come nel primo episodio, continuano a non aprire bocca. Una scelta coraggiosa e vincente, che dona un tono particolare a tutta l'esperienza di gioco**

**I filmati che raccontano la trama dei film sono realizzati con grande cura per i particolari. Il bizzarro senso dell'umorismo che colora queste sequenze rende *LEGO Star Wars II* un gioco decisamente simpatico**



**La modalità di gioco cooperativa, che non prevede alcun tipo di opzione online, è spassosa ma appena abbozzata. I problemi legati alla gestione dell'inquadratura, quando si collabora con un amico, si fanno ben presto decisamente insopportabili**

# DEFCON

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: VALVE/INTROVERSION SVILUPPATORE: INTROVERSION VOTO: 8 SU 10

Dal momento in cui si lancia *Defcon*, l'idea e l'apparenza sono quelle di essere collegati allo stesso supercomputer WORP con cui Matthew Broderick si dilettava a simulare una guerra termonucleare globale nella celebre pellicola 'Wargames', principale fonte di ispirazione per il team britannico Introversion dai tempi di *Uplink*. Dietro un impianto grafico minimalista, fatto di vettori brillanti e caratteri tipografici Suprematist, si nasconde un RTS in multiplayer tanto semplice e intuitivo quanto inesorabile e devastante, i cui caduti non si contano a centinaia, ma a miliardi. E sono prevalentemente civili.

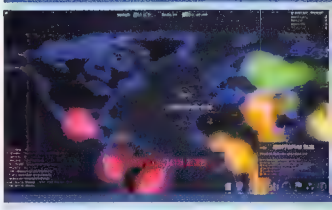
Suddiviso in cinque periodi temporali consecutivi (uno per ogni Defence Condition della USAF), *Defcon* offre ad un massimo di sei partecipanti (uno per ogni continente, quello asiatico diviso in versante nord e sud) un'uguale fornitura di mezzi navali, aerei e terrestri da dislocare e comandare, ciascuno dei quali assolve ad una o più semplici funzioni di attacco o difesa. Durante la fase Defcon 5, i giocatori possono solo piazzare le proprie forze e tracciare le rotte dei mezzi navali. Passati alla fase 4, si attivano le postazioni radar, segnalando le unità nemiche eventualmente presenti nel loro raggio di rilevamento. Annunciato il Defcon 3, non è più possibile dislocare unità, ma si può iniziare ad ingaggiare il nemico in combattimenti aerei o navali. In Defcon 2 aumentano le possibilità di attacco e in Defcon 1 si accende il 'pulsante rosso' che comanda il lancio delle testate nucleari, da quelle intercontinentali custodite dai silos, a quelle a media gittata trasportate da bombardieri e sommergibili.

È in quest'ultima fase che tutto il lavoro svolto precedentemente comincia a dare i suoi frutti. La vittoria non dipende infatti dalla sconfitta dell'esercito avversario, ma dall'annichilimento della sua popolazione. Le capitali sono pertanto i bersagli più 'remunerativi'. Ma precisi tempi di percorrenza e disimpegno obbligano ad un'accurata pianificazione delle proprie mosse affinché l'offensiva sia corale piuttosto che frammentaria. I bombardieri, ad esempio, vanno inviati anzitempo verso i confini nemici di modo che allo scoccare del Defcon 1 siano già in zona tiro. Anticiparne il decollo può significare il loro abbattimento ad opera della contraerea. Ritardarlo, invece, l'intercettazione da parte dei caccia. Ogni comando impartito, inoltre, non viene eseguito immediatamente, ma solo dopo un realistico periodo di preparazione. Ordinare ad un silos di spedire una testata nucleare significa dover prima attendere che si 'attivi', fase durante la quale è estremamente vulnerabile per via dell'arresto delle sue funzioni difensive. Analogamente, laddove i sommergibili possono avvicinarsi alle coste nemiche senza essere avvistati, l'ordine di lanciare ne provoca l'istantanea emersione, ma il primo missile partirà solo dopo alcuni secondi di pericolosa esposizione.

Inizialmente semplice, l'interfaccia grafica di *Defcon* diventa ben presto un caotico, ma pur sempre intelligibile, intreccio di unità vettoriali stilizzate e colorate traiettorie paraboliche

E così, pur nella realistica lentezza del suo incedere (il tempo di gioco è comunque accelerabile), il cervello di chi osserva è freneticamente impegnato ad elaborare strategie a lunghissimo termine, un po' come il giocatore di scacchi che non si limita a riflettere sulla sua prossima mossa, ma ipotizza gli esiti della sua strategia dieci, venti o trenta turni più avanti. Il risultato di tutto questo è un'esperienza di gioco attraversata da un tagliente clima di tensione, spesso sfociante nel panico più totale, altre volte nella macabra soddisfazione di chi osserva il suo piano di attacco mietere vittime a miliardi. Fortunatamente, è solo una simulazione.

## Ti va di giocare a tris?



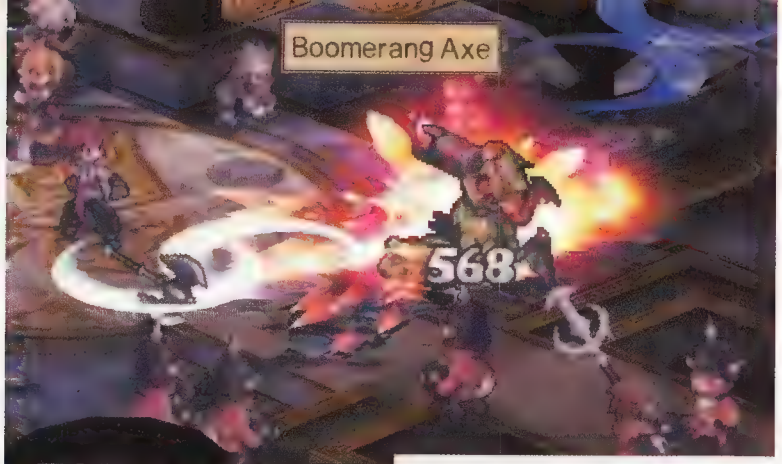
Al di là della modalità preimpostata, *Defcon* può essere configurato a piacimento definendone le numerose opzioni di gioco. Fra queste si segnalano la possibilità di determinare chi controlla la velocità del gioco, come vengono calcolati i punteggi (in base al numero di uccisioni, di sopravvissuto o di entrambi) o il numero di città e abitanti per ogni continente. Sebbene il gioco assegni di default un numero finito di ogni tipologia di unità, è dato modo di adottare un più elastico sistema di crediti che permette di allestire il proprio esercito termonucleare personale instillando maggiore imprevedibilità nelle partite in multiplayer. Esiste anche un'opzione per aumentare la scala della mappa, incrementando così i tempi di percorrenza e acuendo l'importanza del ragionamento tattico a lungo termine.

La modalità online del titolo Valve/Introversion si esprime attraverso semplici sfide contro l'IA e non propone alcun tipo di narrazione. Un buon addestramento in vista delle partite in multiplayer, ma niente prepara agli inevitabili tradimenti delle fazioni alleate...

L'accompagnamento musicale ad opera del talentuoso Michael Maidment è eccezionale. Tutt'altro che marziale o trionfalistico, le sue delicate carezze sonore si intrecciano con lontani effetti vocali per ricordare ciò che quei cerchi di luce rappresentano

# DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

SISTEMA: PS2 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: KOEI SVILUPPATORE: NIPPON ICHI SOFTWARE VOTO: 8 SU 10

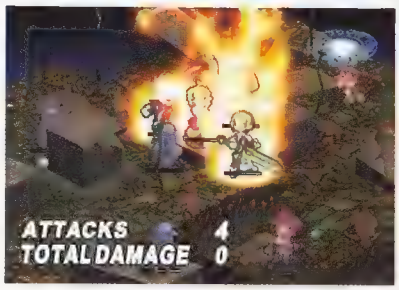



L'interfaccia utente, sebbene essenziale, non sempre è praticissima, in particolar modo nelle fasi più concitate delle battaglie. A tale problema contribuisce la regia virtuale, a volte non proprio impeccabile

## Silenzio in aula!

**La creazione dei personaggi, disponibili in innumerevoli classi diverse, passa come nel primo *Disgaea* per il ricorso ad una fantomatica Assemblea Oscura, i cui membri (a volte ubriachi o addormentati) possono anche essere corrotti o malmenati per guadagnare l'accesso ad oggetti più potenti e altri bonus. Una novità assoluta realizzata appositamente per *Disgaea 2*, invece, è il tribunale demoniaco che giudica i personaggi in base agli eventuali crimini commessi, grazie ai quali si può essere premiati in vari modi se giudicati colpevoli. In un mondo infernale, del resto, il male non può che pagare.**

Tra allestimenti automatici del miglior equipaggiamento possibile, decise sterzate verso una maggiore linearità, razionalizzazione delle classi disponibili e semplificazione della gestione delle battaglie, gli RPG strategici hanno probabilmente pagato caro il tentativo di guadagnare nuove fette di pubblico, perdendo in definitiva quella complessità talvolta ostica che li rendeva così diversi dagli altri generi videoludici. È da considerare tanto tradizionalista quanto eroica, quindi, la linea di pensiero di Nippon Ichi, i cui titoli fanno della profondità la propria bandiera. Ivi incluso, ovviamente, *Disgaea 2*, il cui maggior pregio, consiste nel non prendersi sul serio neanche per un istante, mettendo in scena (come il suo predecessore) una storia bizzarra, fatta di ridicoli demoni e dialoghi decisamente sopra le righe. Il che è un gran pregio non soltanto perché dona a *Disgaea 2* un benaccetto tocco di umorismo nero, ma anche e soprattutto perché gli sviluppatori, buttandola sul ridicolo in materia di trama, hanno messo ancor più in evidenza per contrasto la complessità della struttura di gioco.



Partendo da un classicissimo sistema a griglia, Nippon Ichi ha allestito un apparato di gestione delle battaglie suddiviso sì in turni come vuole la tradizione, ma talmente flessibile da consentire di impartire ordini alle proprie unità nella massima libertà. È quindi possibile attendere l'esito degli attacchi di un certo numero di personaggi prima di decidere cosa fare con gli altri, approfittando delle ulteriori chance di pianificazione concesse per preparare combo micidiali e venire a capo di livelli che, a ben vedere, costituiscono veri e propri puzzle. Un aspetto, quest'ultimo, reso possibile dai pannelli Geo già visti nel prequel, la cui funzione consiste nel rendere determinate aree di gioco foriere di bonus e malus assortiti. La classe dei pannelli viene stabilita dalle relative piramidi Geo che, oltre a poter essere spostate e distrutte, possono addirittura andarsene in giro per conto loro grazie ad un nuovo tipo di mostro neutrale introdotto per scombinare ulteriormente i piani dell'utente, già impegnato a sufficienza nella ricerca di subdoli metodi con cui aggirare le regole imposte dal gioco.

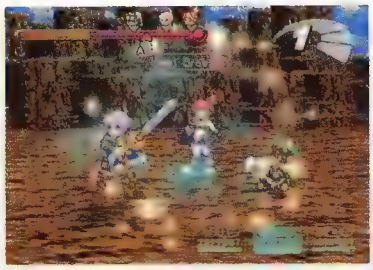
Dove *Disgaea 2* brilla in modo accecante, ad ogni modo, è nel suo essere votato alla personalizzazione totale. Sebbene terminabile in meno di una trentina di ore, infatti, il gioco di Nippon Ichi offre al maniaco delle statistiche e dei potenziamenti un bel po' di ragioni per andare oltre il semplice completamento dell'avventura. Il fatto stesso che sia possibile portare i propri personaggi sino al livello 9999 (!), rendendoli di fatto delle inarrestabili armi di distruzione di massa, dovrebbe dirla lunga, ma c'è addirittura di meglio, dato che il potenziamento delle armi e degli equipaggiamenti richiede di entrare al loro interno (raffigurato tramite bizzarri e pericolosissimi dungeon) e sottometterne gli spiritici occupanti. I diversi finali disponibili e la stratosferica quota di extra sbloccabili poi fanno il resto, permettendo ai più audaci di sfidare persino il sole corrotto di un mondo alternativo...

Ciò che tarpa parzialmente le ali a *Disgaea 2*, in sostanza, è unicamente la sua eccessiva somiglianza col primo capitolo della serie. Certo, il ritmo di gioco è più sostenuto e la struttura di base è stata oggetto di numerose rifiniture, ma talvolta si ha l'impressione di giocare il primo *Disgaea* con una storia diversa. Il che, ad ogni modo, toglie poco o nulla alla nuova fatica di Nippon Ichi e non la rende affatto meno divertente e valida.

Il doppiaggio degli spassosi dialoghi proposti nelle scene di intermezzo (destra) è disponibile sia in lingua inglese che in giapponese, ed è realizzato in entrambi i casi con ammirevole professionalità

Lo stile grafico di *Disgaea 2* è lo stesso del primo episodio della serie, il che potrebbe farlo apparire offensivamente antiquato ad un esame superficiale. La realtà, invece, è che tale stile si dimostra perfettamente adeguato allo spirito del gioco

La grafica prevalentemente bidimensionale mescola ritratti in alta risoluzione, oggetti 3D, elementi palesemente riciclati da *Eternal Mana* e sequenze animate nuove di zecca. Lo stile è complessivamente gradevole e adeguato allo spirito del gioco, ma le animazioni sono appena essenziali



# ATELIER IRIS 2: THE AZOTH OF DESTINY

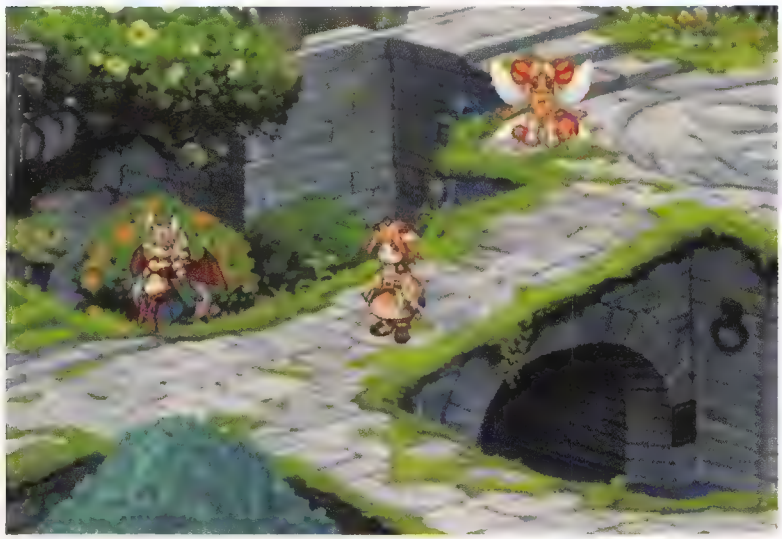
SISTEMA: PS2 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: KOEI SVILUPPATORE: GUTI

È un mondo magico, quello di Eden, in cui il mana scorre potente e consente agli alchimisti di progredire nella loro scienza. Un mondo magico, ma anche sfortunato, martoriato com'è dal terremoto che apre le danze in *Atelier Iris 2*. Di qui la necessità di trovare un modo per salvare Eden, un modo che saranno Felt e Viese (due alchimisti in erba, ragazzo e ragazza) a dover scovare. Ecco allora che Felt, armato di una spada parlante votata alla protezione di Eden, si lancia in una dimensione sconosciuta in cui dovrebbe essere custodito il segreto per la salvezza del pianeta, mentre Viese sceglie di restare a Eden per realizzare tramite le scienze alchemiche tutti gli oggetti di cui Felt potrebbe aver bisogno in battaglia. Il che, tradotto in termini di gioco, significa semplicemente che *Atelier Iris 2* risulta diviso in due sezioni ben distinte, collegate unicamente dalla possibilità di passare liberamente dall'una all'altra e di scambiare oggetti di ogni tipo tra i protagonisti.

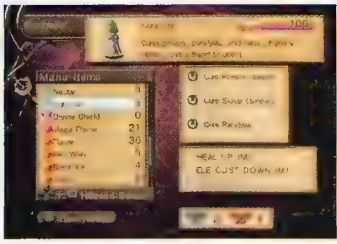
Per la maggior parte del tempo si controlla Felt, lanciato in una serie interminabile di battaglie atte a mettere in luce il nuovo sistema di combattimento, sempre vagamente basato sui turni, ma arricchito da un sistema di avvicendamento in tempo simil-reale. L'ordine di azione, infatti, è determinato da una barra lungo la quale si muovono (a velocità strettamente correlata a quella del combattente) le icone dei guerrieri coinvolti nello scontro. Ogniqualvolta un'icona raggiunge il confine destro della barra, il personaggio ad essa collegato può ricorrere ad attacchi normali, azioni speciali, oggetti o assalti 'break', grazie ai quali spostare indietro gli avversari sulla barra di cui sopra e ritardarne l'ingresso in scena, o addirittura stordirli per poi infierire su di loro a piacimento. I personaggi in gioco sono sempre tre al massimo, come in *Eternal Mana*, ma il nuovo sistema dona un ritmo superiore agli scontri, rendendoli però al tempo stesso un po' troppo facili (anche grazie al numero relativamente esiguo di incontri casuali, regolati da un apposito contatore).

Di tanto in tanto, come da tradizione, a Felt viene richiesto un oggetto particolare per proseguire, ed è allora (ma non soltanto allora, vista la libertà concessa dal gioco) che solitamente si passa il controllo a Viese. È a lei, infatti, che tocca il compito di sintetizzare gli artefatti necessari a Felt tramite reperimenti di ingredienti, acquisizione di ricette e studi alchimistici. Il tutto, purtroppo, si risolve in molti casi in semplici e noiose quest di ricerca che tolgono all'utente gran parte del piacere procurato dalle vivaci pratiche alchemiche di *Eternal Mana* e innescano uno sterile ciclo di combattimenti, stop forzati, vagabondaggi a caccia di ingredienti, sintesi e ritorno ai combattimenti. Ciclo da ripetere ad oltranza sino alla fine dell'avventura.

Laddove il godibilissimo *Eternal Mana*, in pratica, si macchiava unicamente della latitanza di grosse emozioni e di un'eccessiva linearità, questo sequel riprende tali difetti e li aggrava con una struttura più banale, a tratti persino tediosa. Il risultato finale è ben lontano dal disastro e riesce comunque ad intrattenere efficacemente, ma si poteva fare senz'altro di più.

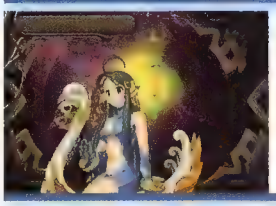


La trama e i dialoghi hanno perso parte dell'eccentrico humour che caratterizzava *Eternal Mana*, ma fa comunque piacere constatare che anche in questo sequel i personaggi sono doppiati sia in inglese che in giapponese



La realizzazione di una mappa bidimensionale in luogo di quella (tridimensionale e sin troppo caotica) di *Eternal Mana*, l'ottimizzazione dei già pratici menu e la presenza di una discreta colonna sonora testimoniano valori di produzione più elevati rispetto a quelli del primo *Atelier Iris*

## Abracadabra!



**Il sistema di gestione dell'alchimia di *Atelier Iris 2*, per quanto pratico, è poco più che un'ombra di quello visto nel prequel. In *Eternal Mana*, infatti, la sintesi degli oggetti richiedeva la costante cura degli elementali 'adottati' dall'utente e passava per l'interazione con gli appositi negozianti, presso i quali era possibile trovare ricette di sintesi aggiornate e generarne di nuove per errore, semplicemente cambiando gli ingredienti di base. Tali vantaggiose sviste sono ancora possibili in *Atelier Iris 2*, ma in numero minore e con risultati decisamente meno soddisfacenti.**

I salti da un'ambientazione all'altra stimolano una certa curiosità e consentono di apprezzare il peculiare stile grafico del gioco, ma non sono ben raccordati tra loro dalla sceneggiatura

Sebbene la realizzazione grafica degli ambienti e dell'interfaccia utente sia pregevole, i personaggi mancano purtroppo di espressività e non possono vantare animazioni al passo con i tempi

# BROKEN SWORD: L'ANGELO DELLA MORTE

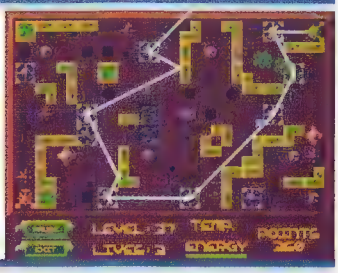
SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: REVOLUTION/SUMO DIGITAL VOTO: 6 SU 10

Il genere delle avventure grafiche, a quanto si dice in giro, dovrebbe ormai essere morto e sepolto. Ma questo Charles Cecil, guru del genere in questione, non lo sa. O meglio, vuol far finta di non saperlo. Il che, in fin dei conti, non è affatto un male. Ad ogni modo, ciò che il suddetto guru ha deciso di fare nell'anno di grazia 2006, durante il dominio degli RTS e degli FPS, è stato assai coraggioso, visto e considerato che l'ultimo *Broken Sword* è a tutti gli effetti un'avventura grafica vecchio stile, probabilmente pensata in modo specifico per gli appassionati. E anche questo, a ben vedere, non è un male.

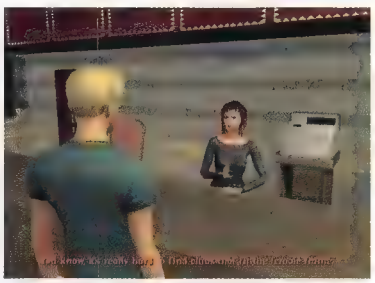
Ecco allora che George Stobbart viene richiamato di nuovo in servizio, stavolta per sventare una contorta cospirazione religiosa con tanto di mafiosi, antiche pergamene da tradurre, riferimenti storici ai Templari e reliquie misteriose. E, guarda caso, a metterlo nei guai è una donna, donna che risponde al nome di Anna Maria, e che contrariamente alla partner storica di Stobbart manca clamorosamente di personalità e caratterizzazione. Un campanello d'allarme? Più o meno. Perché se è vero che quest'ultima fatica di Cecil è indubbiamente godibile e lascia un gradevole retrogusto di 'classico del videogioco', è altrettanto vero che non tutto sia andato per il verso giusto. L'interfaccia utente, ad esempio, non fa una piega quando si tratta di puntare e cliccare, dimostrandosi semplice e funzionale. Se si volesse, invece, approfittare della possibilità di spostare manualmente il protagonista, come in un gioco d'azione, non si potrebbe fare a meno di incappare nell'imprecisione e nell'inadeguatezza di tale sistema, in particolare nelle sezioni basate sulla velocità di spostamento. Ma questo non è poi un grosso problema. È più grave, semmai, la vaga assenza di mordente di cui soffre la sceneggiatura, rea di mancare di coesione e di proporre le parti che compongono la storia in modo spezzettato, a discapito della partecipazione emotiva dell'utente.

I puzzle, al contrario, sono per la maggior parte abbastanza appassionanti, ma appaiono in qualche circostanza strutturati in maniera discutibile. La risoluzione di alcuni enigmi, infatti, non passa tanto per il pensiero laterale e la deduzione, quanto per la necessità di capire cosa gli autori vogliono che il giocatore faccia. Si tratta, in sostanza, di ragionare a ritroso per carpire idee e intenzioni dei designer, colpevoli tra l'altro di aver reso alcune sessioni di risoluzione dei problemi troppo rigide e lineari. Ugualmente fastidiosi sono i puzzle basati sulle prolisse conversazioni mirate all'ottenimento di informazioni vitali, la cui acquisizione comporta in certi casi una discreta dose di tedioso backtracking. Nulla da dire, invece, sulle procedure di hacking informatico condotte dal palmare di Stobbart tramite un minigioco palesemente ispirato al vecchio *Deflektor* (vedi box), così come non si può bocciare, in tutta onestà, il gioco nella sua interezza, dato che ha sì delle cadute di stile, ma resta pur sempre divertente e in un certo senso tranquillizzante e rilassante nella sua classicità. Un plauso a Revolution per aver scelto di tenere in vita il genere delle avventure grafiche, quindi, ma anche una tirata d'orecchi per non averlo fatto con la necessaria convinzione.

## D-D-D-D... Deflektor!

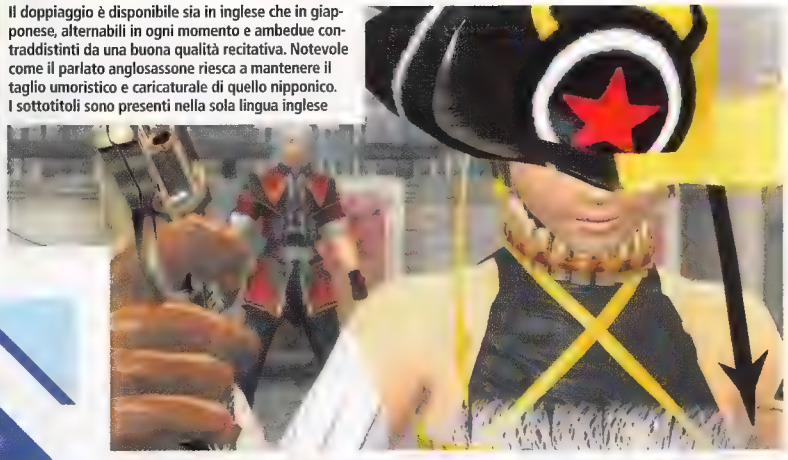


**Partorito nel 1987 dall'esplosiva mente dell'ingegnere meccanico di origini greche Costa Panayi, *Deflektor* rimane tuttora uno dei migliori puzzle game di tutti i tempi. Realizzato inizialmente su ZX Spectrum, Commodore 64 e Amstrad CPC e convertito poi su Amiga e Atari ST, *Deflektor* richiedeva al giocatore di utilizzare una serie di specchi per guidare un raggio laser da un generatore di partenza ad un ricevitore. Il punto d'arrivo del fascio d'energia, però, era solitamente bloccato da un ostacolo eliminabile soltanto distruggendo determinati oggetti, mentre un gran numero di elementi di disturbo aggiungevano mordente al gioco, determinandone il peculiare ritmo indemoniato.**



**Il poliedrico umorismo dei dialoghi, che spazia dalla battuta spicciola al monologo surreale, è coadiuvato in maniera egregia dal doppiaggio in lingua inglese, condotto in modo assai professionale**

Il doppiaggio è disponibile sia in inglese che in giapponese, alternabili in ogni momento e ambedue contraddistinti da una buona qualità recitativa. Notevole come il parlato anglosassone riesca a mantenere il taglio umoristico e caricaturale di quello nipponico. I sottotitoli sono presenti nella sola lingua inglese



# ENCHANTED ARMS

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: UBISOFT SVILUPPATORE: FROM SOFTWARE VOTO: 6 SU 10

*Enchanted Arms* fa da apripista all'infornata di JRPG testimoniante l'interesse di Microsoft verso l'utenza nipponica. Interesse non del tutto reciproco, guardando i dati di vendita di 360 in Giappone, ma che promette di rallegrare i fan del genere che da tempo aspettano qualche titolo 'pesante'. Per quanto il titolo From Software non avanzi pretese di sorta, si rivela subito come un buon antipasto al *Lost Odyssey* che verrà.

Nipponico fino al midollo, *Enchanted Arms* non mira alla rivoluzione copernicana dell'RPG, ma ne segue pedissequamente i dogmi fondazionali. È quasi con comprensione paterna che si accoglie il primo incontro casuale, così come non scandalizza il sistema di upgrade a senso unico che mette a disposizione solo armi di volta in volta superiori sotto ogni aspetto, annullando ogni pretesa strategica di gestione dell'inventario.

Dove invece si cerca una divagazione dal noto, è nel sistema di combattimento, diviso sì in turni che si susseguono in relazione al costo dell'azione intrapresa, ma sviluppato su una scacchiera virtuale che apre nuove soluzioni in virtù dell'area d'impatto dei colpi. Ogni abilità bellica, curativa o di supporto, coinvolge un certo numero di tasselli della scacchiera secondo variegate geometrie: permutando le combinazioni possibili fra i quattro membri del party, si ottiene un corpo ludico sufficientemente solido. Una serie di indicatori permette di eseguire attacchi speciali o di concatenarli con altri personaggi con l'intuibile incremento del danno inflitto. Incapace di realizzare un'alternativa agli incontri casuali (o ben conscia del loro ruolo tradizionale), From Software cerca almeno di indorare la pillola concedendo la fuga da quasi tutti gli agguati con il solo scotto di una lieve perdita di HP.

Infine, *Enchanted Arms* fa il verso alla filosofia Pokémon introducendo i Golem, creature magiche che possono essere inserite nel party e che vanno 'cresciute' in relazione alle proprie esigente tattiche, acquistando loro abilità specifiche e potenziandone i requisiti più utili.

Discorso ulteriore va fatto per la possibilità di 'sintetizzazione': durante i combattimenti, nei negozi o distruggendo archetipe casse disposte in ogni dove, si entra in possesso di gemme di varia natura, elementi costitutivi di Golem e armamenti. Si finisce dunque col setacciare il mondo, ricetta alla mano, in cerca delle gemme giuste per dare vita a Golem e armi via via più potenti. Ancora, i Golem sono protagonisti della modalità online che, sempre più Pokèmon, vede opposti i mostruosi alleati in battaglie dal basso e in genere trascurabile profilo.

Durante i dialoghi, il testo scorre incorniciato dalle figure tridimensionali a pieno schermo di chi parla. La gestualità dei modelli sottolinea con efficacia emotiva ogni situazione e il dettaglio dei vestiti scossi ad ogni cambio di postura dona agli abbondanti siparietti un gusto meno statico

Per quanto appartenga ad una produzione minore, l'aspetto tecnico di *Enchanted Arms* lascia spesso basiti per la quantità/qualità di effetti speciali proposti, in grado di sorprendere i meno avvezzi all'alta definizione. Mappature in rilievo, distorsioni visive e ampi orizzonti sono all'ordine del giorno, e per quanto il tutto non faccia che stendere un velo next-gen sullo scheletro di una generazione passata, l'effetto risultante è più che positivo. Ambientazioni tridimensionali, fluide e corpose, dimostrano ancora una volta che i giapponesi 'lo fanno meglio' o, almeno, lo fanno senza bug vistosi o cali di frame rate rilevanti. Unitamente ad un design fresco, l'aspetto estetico del titolo ne esce a testa alta e costituisce una ragione in più per attraversare l'intera vicenda, peraltro inframmezzata da cut scene a tratti appaganti (sebbene spesso riconducibili al canovaccio 'mostro-super-potente-rade-al-suolo-mezzo-mondo').

Indispensabile per nessuno, *EA* non potrà che soddisfare l'appassionato in cri si d'astinenza senza tuttavia disgustare il giocatore comune che, una tantum, desideri buttarsi in epiche ricerche, all'indirizzo del mitologico Lv99.

## Lo sindrome di Nomura

**Il character design soffre della 'Sindrome di Nomura' (Tetsuya), ovvero personaggi che la mattina pescano a caso dal guardaroba, ricoprendosi poi di ammennicoli il più OT possibile. Col passare delle ore, l'abitudine rende accettabile ogni strampalato capo di vestiario gettando il giocatore nella subdola spirale del non-sense, al punto che anche un protagonista palesemente idiota riesce ad ottenere un certo credito. L'architettura dell'irreale viene sostenuta anche dagli strampalati comprimari, sui quali spicca il personaggio omosex di Makoto (mirabilmente non censurato né edulcorato nell'edizione occidentale).**

***Enchanted Arms* non trascura gli stilemi del JRPG, proponendo un protagonista dal passato oscuro e con poteri fuori dalla sua comprensione, calato in un cataclisma di portata planetaria. La rinascita dei Devil Golem chiude il cerchio sul palcoscenico di formidabili banalità emblematico del genere**

# RESERVOIR DOGS

SISTEMA: PC, PS2 (VERSIONE TESTATA), XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EIDOS SVILUPPATORE: VOLATILE GAMES VOTO: 4 SU 10

## Orecchie al sangue

**Come ogni gioco d'azione post-*Max Payne* che si rispetti, anche *Reservoir Dogs* consente di abilitare il bullet time previo riempimento di un'apposita barra (alimentata a sua volta dalle nefandezze commesse). La novità, in questo caso, sta nella possibilità di utilizzare tale extra in due modi diversi. Nel primo, il tempo rallenta come da copione per permettere di bucherellare gli avversari con comodo (avversari la cui morte viene poi riproposta in slomo). Nel secondo, invece, il giocatore può rinunciare al bullet time vero e proprio per uccidere in maniera estremamente cruenta uno sventurato eventualmente tenuto in ostaggio. Inutile dire che le orecchie tagliate via con un rasoio abbondano...**

Nell'ormai lontanissimo 1992, un allora semisconosciuto Quentin Tarantino rivoluzionava il genere pulp con l'inatteso 'Le Iene', mostrando agli appassionati un nuovo modo di fare cinema. Ora, a quattordici (!) anni di distanza, Eidos ha finalmente deciso di tradurre in forma videoludica quella sorprendente esperienza cinematografica. E lo ha fatto, purtroppo, nel più sbagliato dei modi.

Laddove 'Le Iene' era sì un film violento, ma fatto soprattutto di geniali dialoghi abbaiati con grande mestiere, *Reservoir Dogs* è un semplice gioco d'azione, foriero di qualche idea interessante, ma colpevole di una loro implementazione approssimativa. La volontà di mostrare all'utente gli eventi a cui la sceneggiatura originale si limitava ad accennare (intento di per sé lodevole) va infatti a cozzare con una realizzazione decisamente poco ispirata, banale sin dalla suddivisione del gioco in fasi condotte a piedi e livelli attraversati al volante.

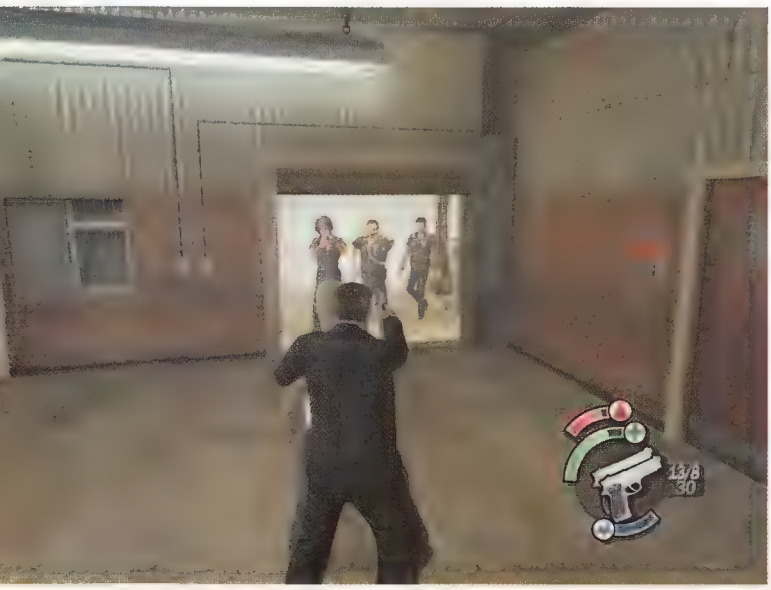
Fatto salvo che le escursioni automobilistiche traboccano di difetti (si va da un modello di guida francamente tremendo allo sviluppo a dir poco blando dei livelli), ciò di cui si dovrebbe parlare sono le classiche sezioni d'azione, che costituiscono l'ossatura del gioco. Ma tali sezioni, al di là di qualche intuizione rimarchevole, peccano di una ripetitività ben presto insopportabile e vengono ulteriormente inficiate da un'intelligenza artificiale discutibile e da una linearità piuttosto invadente. L'ingrato compito di risollevarne le sorti, quindi, spetterebbe alla possibilità di affrontare sparatorie e fughe in tre modi diversi, a ciascuno dei quali corrisponde peraltro un finale specifico.

Al giocatore impaziente, in sostanza, è concesso buttarsi nella mischia con le armi in mano e un ghigno da psicopatico sul volto, massacrando tutto ciò che si muove. Un approccio tradizionale, insomma, che presenta però i suoi bravi problemi. Procedendo nell'avventura, infatti, i poliziotti diventano sempre più coriacei, quando non addirittura quasi invulnerabili, il che impone di mirare alla testa. Peccato che tale operazione venga inutilmente complicata da un sistema di puntamento a tratti isterico e da un rilevamento delle collisioni lontano diverse miglia dalla perfezione.

La via del professionista, invece, passa per la cattura degli ostaggi civili e non, sfruttabili tanto come scudo umano quanto come deterrente. Quest'ultima applicazione, in particolare, brilla per praticità, dato che consente di intimidire gli agenti e di costringerli a deporre le armi, nonché di dirigerne i movimenti con una certa libertà (libertà che permette persino di obbligarli ad inginocchiarsi faccia al muro). Un'idea indubbiamente luminosa, e per di più implementata con perizia, la cui effettiva necessità viene purtroppo resa dubbia dal level design e dall'evidente ritardo mentale manifestato dagli avversari in divisa. Il che, nella maggior parte dei casi, suggerisce l'approccio di mezzo: un ostaggio ogni tanto, e per il resto via ad armi spianate.

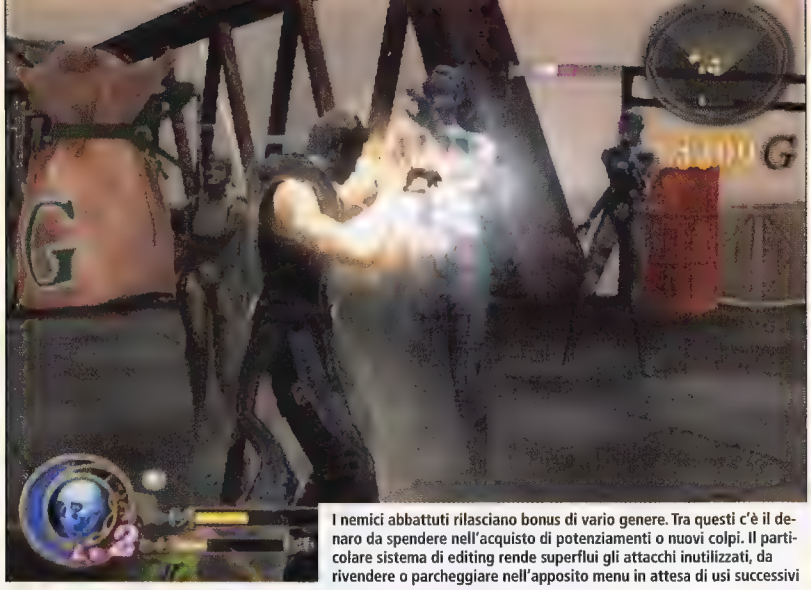
Niente di avvincente, in pratica, ed è proprio questo che tarpa le ali a *Reservoir Dogs*. Il gioco, infatti, scivola via svogliato, senza guizzi degni di nota, e nelle ultime fasi si trascina verso un finale che, come se quanto sin qui esposto non bastasse, arriva troppo presto e senza richiedere sforzi particolari all'utente. E questo, oltre ad essere deplorevole di per sé, non rende certo giustizia alla rocambolesca pellicola d'origine.

**Sebbene perfettamente funzionale, la veste grafica di *Reservoir Dogs* è sufficientemente blanda da risultare noiosa dopo appena un paio di livelli. La colonna sonora, invece, è fortunatamente quella (di primissimo ordine) del film di Tarantino**



**Di tutti i personaggi riprodotti in *Reservoir Dogs*, solo Mr. Blonde vanta le fattezze e la voce dell'attore originale (nella fattispecie, Michael Madsen). Gli altri non presentano quasi nessuna somiglianza con le controparti reali, il che non mancherà di indispettire gli amanti della pellicola**

**La possibilità di sfruttare gli elementi dello scenario come copertura non è certo una novità, e in *Reservoir Dogs* è oltretutto sminuita da qualche incertezza del sistema di controllo nelle fasi più concitate**



I nemici abbattuti rilasciano bonus di vario genere. Tra questi c'è il denaro da spendere nell'acquisto di potenziamenti o nuovi colpi. Il particolare sistema di editing rende superflui gli attacchi inutilizzati, da rivendere o parcheggiare nell'apposito menu in attesa di usi successivi

Al verificarsi di particolari condizioni (in genere il temporaneo stordimento di un avversario), la pressione del tasto cerchio consente l'esecuzione di mosse speciali come ripetuti calpestii, strangolamenti e persino vigorose sculacciate (è forse inutile precisare che queste ultime hanno per oggetto le sole donne)

# GOD HAND

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: CLOVER VOTO: 7 SU 10

A dispetto della loro apparente ilarità, una sottile vena nostalgica attraversa le battaglie di *God Hand*. Se il graduale superamento dei limiti imposti dalla tecnologia è oggi all'origine di una sperimentazione selvaggia, quasi schizofrenica, delle possibilità del videogioco come medium sulla strada che dall'adolescenza è destinata a condurlo alla piena maturità, è anche vero che in origine il videogioco era, appunto, solo un gioco. Per la creazione di *God Hand*, Clover si è ispirata proprio alla semplicità di quella fase nella vita del medium, ricavandone un distillato purissimo dello spirito che animava i vecchi picchiaduro a scorrimento bidimensionali tramontati assieme alle console a 16bit.

L'aspetto paradossale è che nonostante la sua intenzionale aderenza a quei canoni di trasparenza, *God Hand* si innesta sullo splendore di uno dei più elaborati, intensi e appaganti sistemi di combattimento corpo a corpo mai concepiti. Gene, il guizzante protagonista, alterna pugni e calci in serrati esercizi di strategia che pretendono una fulminea abilità manuale assistita dalla capacità di adattare la propria tattica agli sviluppi della situazione. Il ricorso a una sola di queste qualità conduce a morte certa, laddove il loro perfetto dosaggio custodisce il segreto di gratificanti successi. L'efficacia di una pressione casuale dei tasti è vanificata sia dalla chiusura dei nemici, in pose difensive, che dalla loro facoltà di schivare, quest'ultima valida anche per Gene. Lo stick analogico destro è deputato ai diversi tipi di disimpegno: una inclinazione verso il basso, destra o sinistra vede l'eroe scattare nella direzione corrispondente, una in alto gli fa piegare il busto a mo' di pugile. È lo spostamento laterale l'unico strumento utile per compensare l'impossibilità di agire direttamente sull'inquadratura, saldamente inchiodata alle spalle di Gene, quando questa non offre una visione ottimale all'azione in corso. Tale mancanza sembra quasi determinata da una presunta insufficienza del numero di input offerti dal Dual Shock 2, da Clover riservati ad uso esclusivo dei movimenti del protagonista.

Tra ganci, gomitate, sgambetti e ginocchiate, i colpi a disposizione superano il centinaio, differenziandosi per tempi d'esecuzione, danno arrecato ed effetti su chi li subisce. Tutti fattori da tenere in debita considerazione nel corso di scontri dotati di grande fisicità. Un uppercut particolarmente carico scaraventerà un nemico per aria esponendolo ad una juggle da eseguire al volo, mentre un calcio al viso lo vedrà indietreggiare dolorante e prestare di conseguenza il fianco. Ma non basta. I tre tasti riservati all'attacco possono essere configurati a discrezione dell'utente per l'esecuzione di una qualsiasi delle mosse apprese. Diviene in questo modo possibile impostare un numero virtualmente illimitato di combinazioni capaci di esaltare lo stile di ognuno.

Sfortunatamente, il sistema di combattimento è il destinatario privilegiato delle attenzioni degli autori, orgogliosamente disinteressati di tutto quanto non graviti attorno alla lotta vera e propria. La piattezza nella conformazione dei livelli (che si estendono per lo più lungo strade e sentieri attraversati da brevi diramazioni) si unisce ad un'altrettanto carente varietà di situazioni, in un fiacco sodalizio spezzato solo da rari e scarsamente fantasiosi diversivi.

Tuttavia, sebbene lontano dagli elaborati ibridi tra avventura, puzzle-solving e combattimento come *God of War*, nel titolo Clover risplende l'essenza incontaminata degli antichi beat'up a due dimensioni, dove tutto ciò che contava erano ingaggi rapidi e incalzanti contro nugoli di nemici, uno dietro l'altro, livello dopo livello. Il fine? La semplice esaltazione della volontà di potenza.

Prevedibilmente, anche lo stile di combattimento gioca la sua parte. Più spettacolare e dolorosa è la sequenza di colpi mandati a segno, tanto prima è possibile beneficiare di una temporanea invincibilità che conferisce al protagonista anche una sovrumana rapidità nei movimenti

## Forbidden parody

**L'umorismo demenziale fa di *God Hand* una farsa eroicomica dai toni provocatoriamente ironici. Innumerevoli sono le gag, le situazioni esilaranti e i colpi sessualmente scorretti o paraerotici su cui Videogiochi preferisce tacere per non rovinare alcuni momenti memorabili che entrano di diritto nella storia del videogioco (che non risparmiano nemmeno il gentil sesso e la console war). Anche l'accompagnamento audio non è da meno. Oltre ad una colonna sonora goliardicamente scanzonata, il contributo degli effetti sonori è quantomai esilarante: pedate nei testicoli producono sofferti rintocchi di campane, mentre un allegro cinguettio accompagna gli attimi di stordimento.**

# COOKIN' MAMA

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: MAJESCO SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 6 SU 10

Di tanto in tanto viene richiesto di abbandonare il pennino e di mettersi a soffiare nel microfono del Nintendo DS allo scopo di raffreddare i cibi troppo caldi

Pur con tutte le differenze del caso, soprattutto a livello di budget, di esposizione mediatica e di risorse produttive, pare assai difficile non accostare due giochi come *LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica* e *Cookin' Mama*. In entrambi i casi, infatti, l'obiettivo degli sviluppatori doveva essere quello di realizzare un 'passatempo per tutti', piuttosto che un titolo riservato all'enorme nicchia degli hardcore gamer.

Agli occhi di un giocatore navigato, *Cookin' Mama* non può che risultare poco più che ridicolo. Anche cercando per bene tra le tante ricette che la Mama del titolo presenta in rapida successione, non vi è mai traccia di una sfida vera e propria, così come non vi sono tecniche complesse da padroneggiare. Si potrebbe persino dire che *Cookin' Mama* non sia nemmeno un gioco visto che, in linea di massima, per preparare uno qualsiasi dei 76 piatti consigliati basta seguire alla lettera le istruzioni, e i saggi consigli, della cuoca confinata sullo schermo superiore di DS.

Eppure, strano a dirsi, è parecchio difficile non trovare buffo, spassoso e divertente un gioco come questo. L'intrattenimento è legato a doppio filo all'abuso del touch screen, che ritorna protagonista assoluto di un gioco per DS dopo tanto, troppo tempo. Con lo stilo tra le mani (sempre pronto a trasformarsi ora in un mestolo, ora in un coltello da cucina, ora in un'estensione della mano) lavorare tra i fornelli è facile e intuitivo. Non vi è nulla da imparare, nulla da memorizzare, se non una serie di movimenti utili a risolvere i tanti minigiochi che, legati tra di loro, vanno a formare la ricetta per un piatto piuttosto che un altro. Questi minigiochi, che tendono a ripetersi quando le ricette per i piatti si sovrappongono (come nel caso del riso bollito o al curry, per esempio), sono poco più che sciocchezzuole vestite a festa, studiate appositamente per rendere ogni sessione di gioco un giro di valzer piuttosto che una pratica snervante e frustrante. Le azioni che bisogna compiere con il pennino sono di una banalità disarmante e, naturalmente, nessun giocatore esperto avrà difficoltà a testare i propri riflessi con esercizi musicali traslati tra i fornelli. E lo stesso discorso vale per i minigiochi che vedono gli aspiranti cuochi tagliare verdure, lavare manciate di riso o bollire uova. Spelare le patate è già più complicato e snervante, oltre che noioso, ma questo può essere visto come un buffetto alla cucina vera e propria.

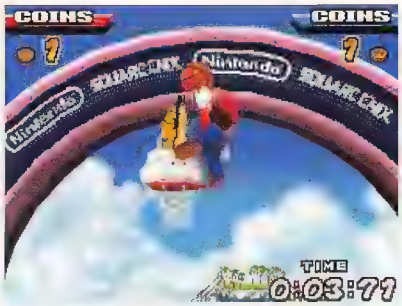
L'infantile stile grafico, che mette in fila una bizzarria nipponica dopo l'altra, tende ad accentuare ulteriormente la sensazione di trovarsi alle prese con una sorta di Dolce Forno Harbert aggiornato secondo lo spirito dei tempi. E la musica di sottofondo, che si potrebbe a ragione aggettivare come monotona e ripetitiva, in realtà finisce per suonare come una nenia riprodotta da un carillon dimenticato in soffitta.

Senza una vera sfida e senza una soddisfacente sezione di extra e di sorprese (sarebbe stato bello sbloccare le ricette complete dei piatti preparati per gioco), *Cookin' Mama* rimane quindi soltanto una delle sciocchezze più squisite tra quelle sviluppate con bene in mente le caratteristiche hardware (e sociali) di Nintendo DS. Nelle giuste mani, ovvero quelle di una ragazzina, *Cookin' Mama* è potenzialmente perfetto. Anche quando quella ragazzina si nasconde sotto il completo grigio di un trentenne.

## La prova del cuoco

È un vero peccato che *Cookin' Mama* sia un gioco così piccolo e ripiegato su se stesso. Potenzialmente il titolo di Majesco avrebbe potuto osare e tentare parecchie strade del tutto inedite. Una delle tante occasioni mancate è quella incentrata sul multiplayer, del tutto assente nelle povere schermate delle opzioni. L'unica chicca, se così la si vuole chiamare, è la possibilità di scaricare sui DS dei propri conoscenti una limitatissima versione demo.

Il ritmo di gioco sposa alla perfezione la filosofia 'mordi e fuggi' promossa da Nintendo DS. Anzi, a ben vedere, *Cookin' Mama* è in tutto e per tutto un prodotto sviluppato per quei non-giocatori a cui Nintendo strizza l'occhiolino da qualche tempo a questa parte




L'IA degli avversari, prossima allo zero nel corso dei primi match, cresce sensibilmente man mano che si vincono i tornei, fino a divenire quasi affilata una volta raggiunte le fasi finali del gioco

# MARIO HOOPS 3 ON 3

SISTEMA: DS VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: SQUARE ENIX VOTO: 7,5/10

Chiunque abbia gettato una fugace occhiata alla scheda informativa, non può che essere rimasto perplesso alla lettura di Square Enix alla voce 'Sviluppatore'. Se il titolo in oggetto è poi uno 'sportivo' alla maniera di Nintendo, la questione assume dei connotati ancora più fumosi.

Interrogandosi sull'assenza di Camelot nel primo gioco di basket della storia ambientato nel Regno dei Funghi, **Videogiochi** si appresta a compiere i primi palleggi tamburellando con lo stilo sul touch screen e si ritrova costretta ad accantonare i suoi dubbi iniziali: *Mario Hoops* si lascia giocare a meraviglia. Le prime lusinghe al lavoro svolto da Square Enix vanno spese per il sistema di controllo, che si affida (quasi) incondizionatamente all'uso del touch screen. Al di fuori della corsa, subordinata alla pressione della croce digitale, e della selezione del giocatore 'attivo', gestibile attraverso il tasto L, qualsiasi azione è infatti eseguibile con un rapido colpo di pennino. Il che significa che per dribblare, saltare, passare la palla o schiacciare a canestro è sufficiente descrivere dei semplici vettori sullo schermo. Analogamente, il palleggio è legato a doppio filo al tapping con il pennino, così che nascondere la palla arancione dalle avidi grinfie dello sfidante si traduce in un'operazione di una naturalezza disarmante.

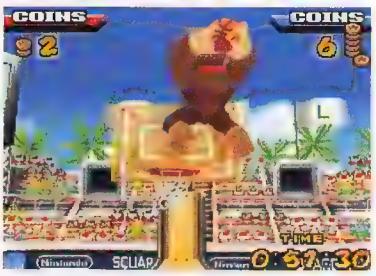
Sfortunatamente, la modalità online è preclusa in *MH*, e il game sharing offre soltanto un diversivo, ovvero una sfida basata sulla rapidità nel raggiungere quota cento punti

Il sistema di controllo brilla per versatilità e profondità, anche se in certi frangenti risulta difficoltoso effettuare dei passaggi rapidi

Sotto questo aspetto, *Mario Hoops* rappresenta un'anomalia nel panorama dei giochi di riferimento. In netta controtendenza rispetto a quanto visto nella stragrande maggioranza di titoli ispirati alla pallacanestro e votati alla causa dell'arcade (*NBA Jam* in testa), infatti, il sistema di controllo spicca per profondità oltre che per semplicità. Peccato che l'impugnatura innaturale a cui costringe la silhouette di DS conduca inevitabilmente a qualche crampo, peraltro già sperimentato con *Metroid Prime Hunters*.

Di pari passo con l'ampio spettro di manovre eseguibili pennino alla mano, procede uno stravagante sistema di feedback che sulle prime potrebbe apparire ridondante, ma che presto si rivela azzeccato. L'espediente per incrementare a dismisura il proprio punteggio consiste nel palleggiare ossessivamente in prossimità di particolari piastrelle che scivolano lungo il campo da gioco, così da liberare le monete in esse contenute. Queste, in caso di canestro, andranno ad aggiungersi ai punti già totalizzati sul tabellone luminoso. Oltre ad essere motore per il ritmo di gioco e combustibile per il fattore imprevedibilità, questo tipo di approccio detta chiaramente le coordinate entro le quali si muove l'esperimento di Square Enix: risse, capovolgimenti di fronte e tiri mancini. Caratteristiche che hanno poco a che vedere con lo sport simulato e molto da spartire con la folle entropia tipica degli sportivi di Nintendo. Ecco dunque che dopo i primi incontri giocati su campi 'canonici' cominciano a far capolino ritagli dell'immaginario di Miyamoto e compagni: avidi Calamarci a bordo campo che protendono i loro tentacoli verso i cestisti; dispettose Bob-ombe che trotterrellano allegramente sul parquet pronte a farsi esplodere e canestri fluttuanti nel vuoto, appesi alla lenza di uno svolazzante Lakitu.

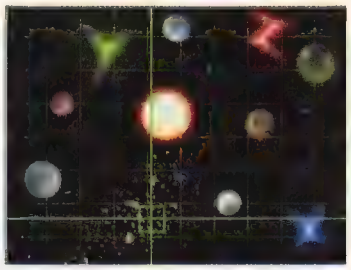
Senza considerare poi il nutrito campionario 'classico' fatto di gusci rossi (o verdi, o spinati), stelline e funghi portentosi che funzionano esattamente come ci si aspetterebbe, ovvero come in una partita a *Mario Kart*. Perché *Mario Hoops* è proprio questo: una scoppiettante gita nel Regno dei Funghi ove al posto dei kart trovano spazio palleggi, esplosioni e slam dunk da fare impallidire gli Harlem Globetrotters.




*Mario Hoops* sfodera un motore 3D di tutto rispetto, con degli effetti di luce e una pulizia delle texture che ancora erano da vedersi su DS. Purtroppo la palette di colori impiegata in alcuni livelli, unita alla sovrabbondanza di elementi a video, è fonte di una certa confusione

## Mario vs Sephiroth

Se per il baffuto (e paffuto) idraulico di Nintendo questo non è un vero e proprio debutto sui campi da basket (ricorderete la comparsata in *NBA Street V3*), lo stesso non si può dire per alcuni personaggi che popolano allegramente il roster di *Mario Hoops*. Square Enix non ha infatti resistito alla tentazione autocitazionista di far convivere il carrozzone di Nintendo con le figure tipiche dei propri RPG, così che accanto a Wario, Bowser e Birdo fanno bella mostra di sé addirittura degli esemplari di Moogle e Cactuar. Quando si dice il 'melting pot'...



# STAR FOX COMMAND

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: Q-GAMES VOTO: 8 su 10

L'evolversi degli eventi narrati in *Star Fox Command* conferisce alla progressione dei livelli una struttura 'a bivi' che sfocia in nove finali differenti

Era prevedibile che la volpe stellare di Nintendo, dopo essersi ritrovata alle prese con i pedanti dinosauri di Rare e le spossanti peregrinazioni di Namco, giungesse su DS con la pelliccia vagamente arruffata e l'Arwing un tantino ammaccato. Ma a prendersi cura del malandato Fox, questa volta, ha provveduto Q-Games, un team di sviluppo formato (anche) da alcuni di quegli ex-membri di Argonaut che si occuparono di svezzare McCloud e compagni su SNES. E l'impronta di chi ha accudito la propria creatura fin dai primi vagiti è parecchio evidente in questo nuovo episodio, ideato appositamente per DS e per la sua WiFi Connection.

Con un deciso colpo di spugna, Q-Games è riuscita nell'impresa di restituire alla combriccola di adorabili (o detestabili, a seconda delle inclinazioni) animaletti antropomorfi di Nintendo la postura che più si addice loro, ovvero quella che li vuole con il fondoschiena ben piantato sul sedile di guida di un caccia interstellare. Le missioni che scandiscono l'evolversi degli eventi narrati in *Command* si presentano dunque nella maniera più tradizionale che si possa immaginare, con un ritmo ludico che rimanda inevitabilmente agli episodi per SNES e Nintendo 64. Peccato che, comunque, si avverta una certa mancanza di spessore nella struttura delle missioni stesse, che si risolvono spesso e volentieri nell'individuazione di una certa tipologia di avversario e nel suo relativo abbattimento entro un tempo limite prestabilito.

Dal punto di vista del 'controllo', governare i movimenti, la cabrata e la picchiata dell'Arwing per mezzo dello stilo risulta soddisfacente oltre che intuitivo, comodo e immediato. Decisamente meno naturale si dimostra invece il classico avvitamento della navicella spaziale sul proprio asse, che da sempre permette di riflettere i colpi nemici e di attirare i power-up risucchiandoli in una sorta di campo elettromagnetico. Dal momento che questa manovra riveste un ruolo così importante nella meccanica di gioco, la tendenza del caccia a 'rollare' inavvertitamente è motivo di qualche fastidio. Ma questo è un dettaglio che, nel complesso, non intacca un sistema di controllo decisamente riuscito, soprattutto se si considera l'alto grado di precisione offerto in materia di puntamento.

Tuttavia, e a dispetto di quanto si potrebbe supporre, non sono le sezioni di dogfighting a suscitare il maggior interesse, bensì quelle, decisamente sorprendenti, di pianificazione strategica. Tra una schermaglia e l'altra, infatti, l'azione viene traghettata dai cieli poligonali del pianeta Lylat ad una mappa di gioco che ne rappresenta i confini siderali. Su di essa il giocatore ha l'incarico di agire da stratega, descrivendo a colpi di stilo i tragitti che Fox, Falco oppure Krystal dovranno compiere a bordo dei loro velivoli per intercettare gli stormi di navi nemiche, neutralizzare missili intelligenti e spedire in frantumi le navi madre avversarie. Tutto funziona come in un ipotetico strategico a turni in ambiente sci-fi, con tanto di settori invasi dalla 'fog of war', punti movimento differenziati e passaggi invalicabili.

Nonostante alcune veniali imperfezioni, quindi, *Star Fox Command* riesce a far dimenticare le ultime, infelici uscite della volpe di Kyoto. A dire il vero, non è che ci volesse molto per mettere in ombra gli esperimenti di Namco e di Rare, ma questo nulla toglie al buon lavoro svolto da un team di sviluppo che, senza dubbio, deve nutrire un sincero affetto per Fox McCloud e la sua banda di avventurieri stellari.

Lo scopo ultimo delle missioni è il recupero di una stellina abbandonata dai caccia abbattuti, una sorta di trofeo di guerra che, durante le partite in rete, è spesso causa di furiose zuffe e riprovevoli atti di sciacallaggio

## La volpe nella rete

*Star Fox Command*, nelle intenzioni di Nintendo, avrebbe dovuto dare nuovo slancio al servizio WiFi Connection, ormai da mesi congelato in una situazione di stallo. Peccato che le battaglie nei cieli virtuali del WiFi non siano poi così entusiasmanti come ci si aspetterebbe. Gli scontri a fuoco tra i piloti sparsi per il globo, infatti, si risolvono in una preventiva rincorsa agli armamenti seguita da rocamboleschi giri della morte per trovarsi alle spalle dell'avversario, pronti a cannoneggiare. Niente missioni strutturate, quindi, e nemmeno troppo spazio per manovre creative, visto che le mappe di gioco appaiono piuttosto ristrette. La possibilità di sfidare fino a cinque amici in game sharing, tuttavia, potrebbe in parte riportare il sorriso sui volti dei fan di Fox e irsuta compagnia.

Si può sostenere, e a ragione, che *Star Fox Command* sia l'episodio della serie più orientato verso la componente strategica: nelle sezioni di pianificazione sulla mappa è addirittura presente un elemento tipico degli strategi a turni, la cosiddetta 'fog of war'

Specifiche fasi di gioco fondate sull'impiego di mezzi di combattimento come carri armati e hovercraft spezzano la routine del nasconditi-spara-nasconditi con catartica dirompenza. Curiosamente, il sistema di controllo concepito in questo caso è meno riuscito di quello che governa Templar. Forse per compensare la potenza con una scarsa manovrabilità

# KILLZONE LIBERATION

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SCEE SVILUPPATORE: GUERRILLA GAMES VOTO: 6 SU 10

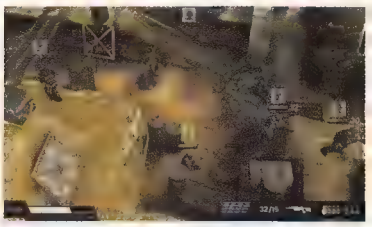
Da qualche parte nel cuore di *Killzone* c'è qualcosa che non funziona, perché pur cambiando completamente prospettiva e interfaccia di controllo, il nuovo rappresentante del brand a cui Guerrilla deve la sua reputazione ricade nella stessa voragine che inghiottì l'originale per PS2.

Come il fratello maggiore, *Liberation* inizia in trincea, dove il giocatore, qui nei panni inalterabili di Templar, viene introdotto al sistema di controllo e al modus operandi fra esplosioni e ondate di Helghast. È una bella apertura, caotica quanto basta per dare un senso di urgenza, ma non troppo da ostacolare l'apprendimento. Ingegnoso il sistema di controllo: è sufficiente tenere premuto il dorsale destro per accovacciarsi e, se dietro un riparo, basta premere il tasto di fuoco per sporgersi automaticamente e sparare. Sebbene un sistema di aggancio automatico veda Templar puntare con relativa precisione verso qualunque unità ostile campeggi nel suo cono visivo, il dorsale sinistro blocca la rotazione del busto, permettendo di sparare in una direzione spostandosi in un'altra: ideale per retrocedere senza dare le spalle al nemico.

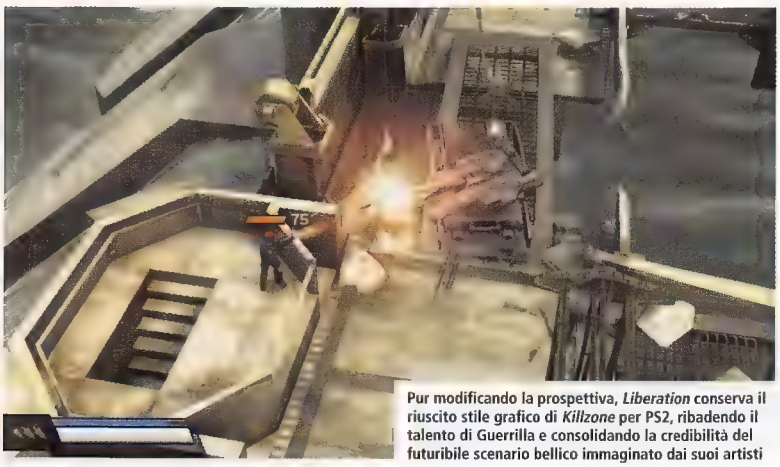
L'efficienza dei controlli permette quindi di assecondare agevolmente un impianto di gioco che scoraggia la carica in campo aperto, promuovendo piuttosto strategie attendiste e controffensive. Quindi si incontra Rico, e con lui al proprio fianco *Liberation* prende una svolta significativa. Premendo verso l'alto la croce direzionale, il tempo di gioco rallenta mentre lo schermo si riempie di icone indicanti i bersagli, le coperture e gli eventuali elementi interagibili dello scenario. Basta selezionare una di queste affinché il compagno esegua (con zelo encomiabile) l'ordine corrispondente. Rico diventa così nuova variabile al servizio della pianificazione tattica, ed usarlo per coprirsi le spalle o attaccare il nemico da due fronti è immediatamente gratificante.

Curiosamente, *Liberation* non approfitta di questa qualità quanto dovrebbe, inventandosi motivi di separazione che vedranno Rico e Templar ricongiungersi raramente. Ed è un peccato capitale, perché la natura solitaria di buona parte dell'azione scade presto nella routine. Quando non è la noia a sussurrare inviti all'abbandono, ci pensa la frustrazione annidata nei momenti clou di ogni missione, fra devastanti razzi a ricerca calorica e colpi di cecchino esplosi al di là dei confini dello schermo. Inoltre, il limite imposto dalla facoltà di trasportare una sola arma da fuoco si scontra con l'imprevedibilità di ciò a cui si va incontro, costringendo così a rintracciare apposite casse custodi di alternative potenzialmente utili a farvi fronte. Oscura è la ragione per cui i nemici abbattuti rilascino solo munizioni, portandosi le armi nella tomba.

Ironicamente, ciò che avrebbe potuto salvare *Liberation*, la modalità online, non è inclusa nel codice di gioco, ma è prevista come contenuto aggiuntivo da scaricare in seguito (possibilmente gratis). Il supporto del WiFi locale, invece, c'è, e permette a due persone di affrontare la campagna principale spalla a spalla, investendo così sulle qualità del gioco di squadra che il singleplayer lascia solo intravedere. Ma in quanti potranno davvero beneficiarne? Forse è per questo che *Killzone* non funziona: magari non si è ancora reso conto che la sua vocazione è il multiplayer.



Sebbene richieda una certa dimestichezza con il layout di PSP, il sistema di controllo di *Killzone* è brillante. Un comando sensibile al contesto (tasto X) permette di interagire con l'ambiente o stendere gli Helghast con il calcio dell'arma. Impartire gli ordini a Rico (a sinistra), o chi per lui, è altrettanto intuitivo



Pur modificando la prospettiva, *Liberation* conserva il riuscito stile grafico di *Killzone* per PS2, ribadendo il talento di Guerrilla e consolidando la credibilità del futuribile scenario bellico immaginato dai suoi artisti

## Riscatto in multiplayer

Sarebbe ingenuo interpretare questo nuovo passo falso del team olandese come un oscuro presagio circa la sua prossima impresa su PS3. Al contrario, quello che *Killzone Liberation* aiuta a capire ancor meglio del predecessore è che la fruizione collettiva esalta le dinamiche di gioco su cui si fonda. *Killzone*, forse, non è mai stato un *Halo*-killer per questioni genetiche. Se la versione PlayStation 3 saprà dare l'opportuno risalto a questo aspetto, l'idea di Guerrilla potrebbe improvvisamente esplodere.

# EVERY EXTEND EXTRA

SISTEMA: PSP VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: NAMCO BANDAI SVILUPPATORE: Q ENTERTAINMENT VOTO: 8 SU 10

## Extra player

**La modalità multiplayer per due giocatori vede ciascun partecipante manovrare le rispettive bombe in uno spazio esclusivo, ma interessato dalla presenza di una roccia impenetrabile. Innescando esplosioni a catena, la roccia dell'avversario cresce, così da ridurre gli spazi di manovra e rendere le cose più difficili. Sebbene le dinamiche della sfida uno contro uno non facciano pienamente appello a ciò che si è appreso in singolo (detto altrimenti, il gioco si fa più semplicistico) rappresentano comunque un gradevole diversivo.**

Tratto da un gioco homebrew per PC ad opera di Omega noto come *Every Extend*, l'ultimo lavoro di Tetsuya Mizuguchi è un onesto adattamento del meccanismo ludico originale secondo le sue sensibilità sinestetiche. Una copia spudorata, se volete, ma onesta negli ideali quanto nella titolazione. Questo è *Every Extend* più qualche 'Extra'. E quell'extra è un ipnotico intreccio di luci e suoni capace di riportare allo schermo di PSP dopo averne distolto lo sguardo per appena mezz'ora.

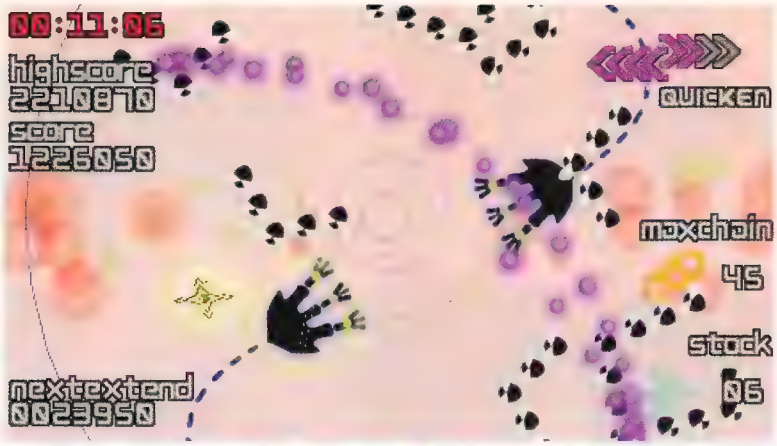
Come per tutti i piccoli grandi giochi, le premesse sono semplici ma gli esiti imprevedibili. Durante ogni livello, una bomba discende dall'alto con il giocatore incaricato di manovrarla e farla detonare, così da distruggere varie figure poligonali orbitanti sul piano di gioco. Fra queste, quelle di colore viola o verde rilasciando un diamante del colore corrispondente: i diamanti verdi incrementano il punteggio mentre quelli viola (detti 'Quicken') accelerano l'azione. Scopo del gioco: ottenere il maggior punteggio possibile nell'ambito di sette livelli, in cui l'azione è scandita da un conto alla rovescia e il giocatore ha a disposizione una quantità finita di bombe.

Quest'ultima può essere rinfoltita superando appositi limiti di punteggio, e dal momento che il punteggio cresce facendo brillare le bombe stesse, diventa necessario massimizzare la distruzione innescando esplosioni a catena. A tal proposito, particolari oggetti di colore giallo brillano con un certo ritardo quando colpiti, permettendo di impiegarli come 'ponti' per concatenamenti ancora più devastanti e remunerativi. Da segnalare, inoltre, la presenza di boss al termine di ogni livello, le cui difese vanno abbattute con apposte esplosioni a catena prima che le successive ne possano intaccare la barra energetica.

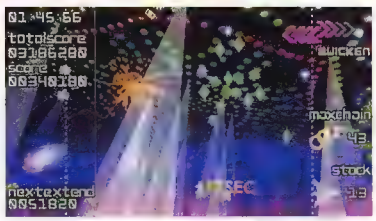
Dove il videogioco comune pone spesso come obiettivo la distruzione di qualcosa preservando se stessi, *Every Extend Extra* chiede di distruggere se stessi nella maniera più remunerativa possibile. Il che significa attendere che su schermo si accumulino un numero consistente di figure da far detonare, mentre nel contempo si è perfettamente consapevoli dell'inesorabile scorrere dei secondi. Questo in linea generale. Più avanti, man mano che la dinamica di gioco viene assimilata dal proprio codice genetico, la scoperta di nuove sfaccettature tattiche altera anche il proprio approccio. Un po' come *Lumines*, *Every Extend Extra* ha bisogno di un certo tempo per sintonizzarsi con le onde celebrali di chi ne fruisce. Ma quando il collegamento viene stabilito, è impossibile interromperlo.

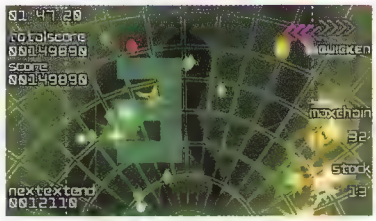
Oltre che al gameplay in sé, il merito di questo va ovviamente condiviso con la presentazione audiovisiva. Al minimalismo dell'opera originale si contrappongono drammatiche alterazioni dei fondali e dei colori, inizialmente disorientanti, ma che alla fine aggiungono profondità all'esperienza. Il ritmo della musica che pompa in background scuote profili e geometrie come non accadeva dai tempi di *Rez*, trasformando lo schermo in qualcosa di vagamente organico.

Per un gioco che non può propriamente definirsi uno sparatutto, un puzzle o un rhythm game, la sua inusuale meccanica può risultare oscura. *EEE* chiede persistenza per scoprirne l'intimo funzionamento, ma quando gioco e giocatore cominciano a muoversi in tandem, il balletto che ne consegue è innegabilmente esaltante.

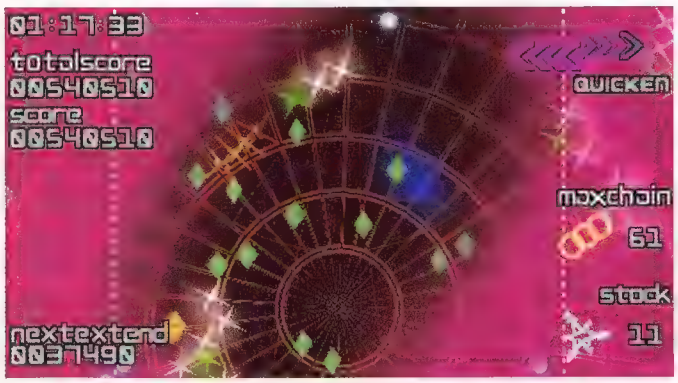


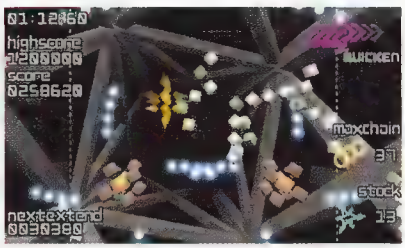
**Le esplosioni di luce che accompagnano le reazioni a catena più lunghe sono la ricompensa per chi riesce a resistere alla tentazione di detonare le bombe alla prima ghiotta occasione, approfittando piuttosto di ogni elemento tattico a propria disposizione per massimizzare i profitti**

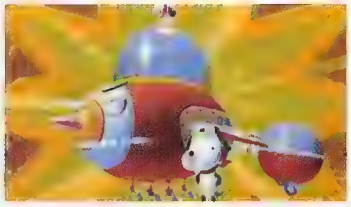


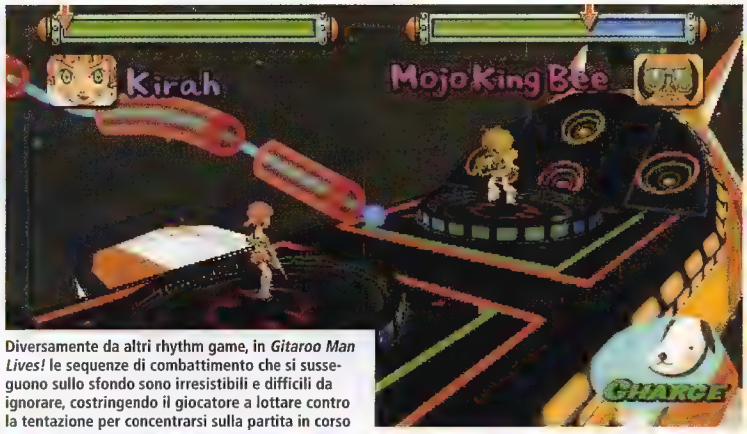


**Inutile dire come lo schermo di PSP si presti per-fettamente ad una piena resa estetica di *Every Extend Extra*. Ma è chiaramente indispensabile dotarsi di auricolari se si vuole che la sinestesia si manifesti pienamente e l'ipnosi diventi inevitabile**



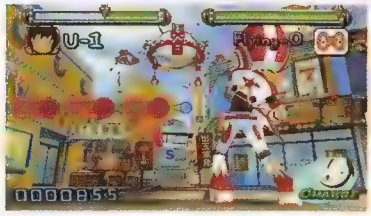





Diversamente da altri rhythm game, in *Gitaroo Man Lives!* le sequenze di combattimento che si susseguono sullo sfondo sono irresistibili e difficili da ignorare, costringendo il giocatore a lottare contro la tentazione per concentrarsi sulla partita in corso

# GITAROO MAN LIVES!

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: KOEI SVILUPPATORE: ING



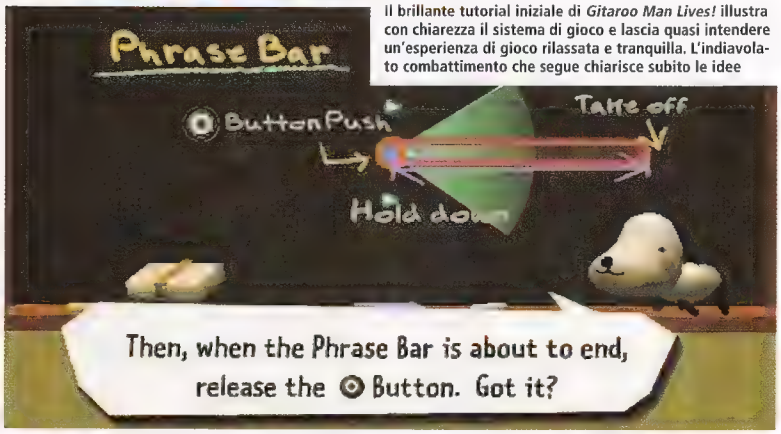

*Gitaroo Man Lives!* è la conversione quasi pedissequa del *Gitaroo Man* uscito su PlayStation 2 circa quattro anni fa. Pertanto chi l'ha conosciuto e apprezzato all'epoca può tranquillamente voltare pagina perché qui non leggerà nulla di nuovo.

Per tutti gli altri, invece, è bene sapere che il rhythm game targato Koei era (ed è) una dei migliori della categoria, soprattutto agli occhi (e alle orecchie) di chi valuta gli esponenti del genere in base all'offerta musicale e allo stile della rappresentazione. *Gitaroo Man Lives!* è inoltre un rhythm game con una storia e personaggi demenziali. Sicuramente un valore aggiunto da non trascurare. Infine il sistema di controllo: nel tentativo di simulare una chitarra senza di fatto metterne una nelle mani del giocatore, *Gitaroo Man Lives!* usa il disco analogico per mimare lo scorrimento delle dita sul manico (per alzare o abbassare la tonalità) e i tasti frontali per pizzicare le corde.

Gli scontri musicali che scandiscono l'avventura e che vedono il protagonista confrontarsi con ogni genere di indemoniata bizzarria, sono divisi in momenti di attacco e difesa. Durante i primi, il giocatore muove il disco analogico per assecondare una barra serpeggiante che dall'estremità dello schermo arriva fino al centro. Questa barra è suddivisa in segmenti: quando un segmento raggiunge il centro dello schermo, bisogna premere e tenere premuto uno qualsiasi dei tasti frontali per eseguire l'opportuna nota 'in sospensione'. Nella fasi difensive, invece, è richiesto di parare gli 'attacchi' nemici semplicemente premendo uno dei tasti frontali nel momento in cui la rispettiva icona raggiunge il centro dello schermo. Ricapitolando, nel primo caso il giocatore deve coordinare l'orientamento dell'analogico con la pressione di un tasto qualsiasi; nel secondo deve solo premere tasti specifici. La rapida alternanza di queste due dinamiche è dove *Gitaroo Man Lives!* monta il suo livello di sfida, con il giocatore costretto a passare da un esercizio di coordinamento ad uno di tempismo e velocità secondo ritmi sempre più serrati. Successi e insuccessi determinano rispettivamente la decurtazione della barra avversaria e della propria.

Data la penuria degli scontri proposti, il livello di difficoltà si impenna alquanto rapidamente, e chi ricorda con disprezzo il terribile inseguimento con lo squalo si prepari a rivivere quell'incubo anche su PSP. Sebbene si basi solo sulla seconda tipologia di interazione (pressione di tasti specifici quando le rispettive icone raggiungono il centro dello schermo), la quantità e la rapidità degli input da 'centrare' è soverchiante al punto da maturare il desiderio di farsi impiantare nella mano destra almeno un paio di pollici supplementari.

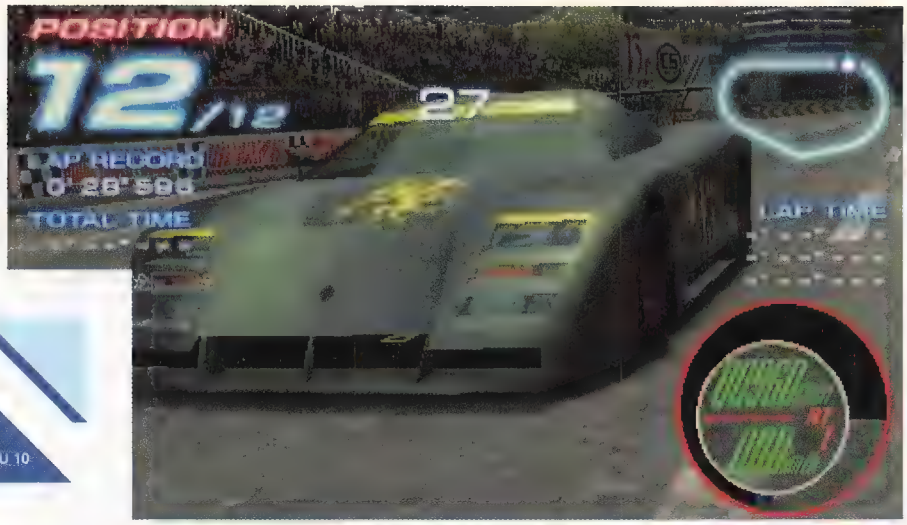
Ma la perseveranza ripaga. Come su PS2, anche su PSP si soffre ma si impara, ascoltando nel mentre della musica davvero eccezionale e assistendo a sequenze di combattimento dal delirante umorismo tutto nipponico. Chi ha già consumato la versione originale non avrà forse motivo di affrontare anche questa, ma chi ha mancato quell'appuntamento con la storia del rhythm game non dovrebbe perdere questa occasione di rimediare.




Il brillante tutorial iniziale di *Gitaroo Man Lives!* illustra con chiarezza il sistema di gioco e lascia quasi intendere un'esperienza di gioco rilassata e tranquilla. L'indiavolato combattimento che segue chiarisce subito le idee

## Breve, ma intenso

**Malgrado la sua brevità 'nominale', *Gitaroo Man Lives!* non è un gioco che si ripone facilmente sullo scaffale fra quelli completati. Pur riuscendo a portare a termine la missione principale (e ce ne vuole di allenamento), una vasta gamma di bonus attende i perfezionisti del tempismo. Le ricompense non sono troppo allettanti, ma il senso di soddisfazione personale è impagabile. Non mancano ovviamente modalità multiplayer, ma l'assenza del Game Sharing ne limita le occasioni di impiego.**




# RIDGE RACER 2

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: BANDAI NAMCO/SCEE SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 6 SU 10

## Retroloading...

**Come da tradizione, durante il caricamento di *Ridge Racer 2* è possibile ingannare il tempo giocando alla fedele riproduzione di un vecchio classico da sala targato Namco, *New Rally-X*. Originariamente uscito nel 1981 e basato sulla scheda del popolare *Galaxian* (costruita a sua volta intorno ad un semplice Z80), *New Rally-X* non era altro che un aggiornamento del primissimo *Rally X* del 1980, dal quale si differenziava unicamente per qualche dettaglio grafico e per un livello di difficoltà più basso. Corsi e ricorsi storici?**

*Ridge Racer 2*, per quanto atteso con una certa trepidazione dagli appassionati della serie, è poco più che un cash-in. E questo è bene metterlo in chiaro subito. Più che un nuovo gioco, infatti, *Ridge Racer 2* è un aggiornamento della prima iterazione del franchise su PSP, arricchito con una rinfrescatina al motore grafico, una ripulita alle texture e l'inserimento di qualche nuova modalità, di una manciata di vetture (speciali e non) e di un discreto numero di tracciati recuperati dai precedenti episodi della serie. Ciò non toglie, ad ogni modo, che *Ridge Racer 2* sia un titolo divertentissimo, proprio come i suoi predecessori. Divertente al punto che il suo essere un semplice cash-in è probabilmente il minore dei suoi problemi.

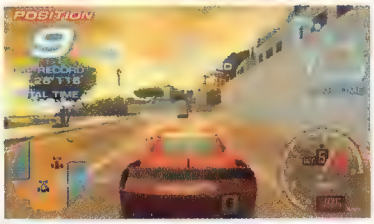
Il guaio grosso con *Ridge Racer 2*, infatti, è la persistente sensazione di potenziale sprecato che se ne ricava giocandoci assiduamente. Un potenziale colpevolmente sperperato da Namco, che si ostina a negare la maturità al suo pupillo automobilistico e a reiterare una serie di errori (ingenuità?) che a una decina d'anni dalla nascita della serie iniziano francamente ad apparire piuttosto irritanti. Così, per quanto il gioco rimanga comunque esaltante, ci si ritrova inevitabilmente a chiedersi cosa spinga Namco a non far compiere un definitivo salto di qualità a *Ridge Racer*, tanto più che il salto di qualità in questione non richiederebbe probabilmente un impegno proibitivo.

**I campionati finali della modalità di base e le sfide aggiuntive costituiscono un simpatico omaggio ai vecchi *Ridge Racer*, con una strizzatina d'occhio persino alla più recente incarnazione del franchise su Xbox 360**

**L'irritante telecronaca delle gare è praticamente la stessa del primo *Ridge Racer* per PSP, anche se Namco ha fortunatamente corretto i bug che portavano l'annunciatore a pronunciare frasi talvolta completamente slegate dagli avvenimenti mostrati sullo schermo**

Tanto per cominciare, e tanto per fare un esempio, Namco dovrebbe finalmente rendersi conto di quanto possa essere fastidioso trovare sempre e comunque gli avversari digitali al centro della carreggiata, in particolare durante le derapate. Se è vero che l'intelligenza artificiale dei piloti manovrati dalla CPU è irrisoria, infatti, è altrettanto vero che gli stessi costituiscono comunque un ostacolo (nel vero senso della parola) semplicemente perché spesso e volentieri si finisce per impattare violentemente contro le loro vetture, di solito saldamente ancorate alla linea di mezzeria. Delle traiettorie più fantasiose, va da sé, renderebbero le corse decisamente più interessanti.

Una leggera revisione al modello di guida, inoltre, non sarebbe sgradita. La fisica esagerata di *Ridge Racer*, in linea di massima, va bene così com'è, visto e considerato che da essa deriva la viscerale esaltazione che ogni episodio della serie si dimostra in grado di generare. Eppure l'impressione di guidare sui binari, di tanto in tanto, è davvero eccessiva, e andrebbe mitigata. Namco, infine, dovrebbe capire che non è possibile allestire un gioco a prezzo pieno con una modalità principale talmente facile da poter essere



**Il caricamento delle barre della nitro passa come da consuetudine per l'esecuzione delle derapate, ma sembra a volte incoerente. A derapate di uguale lunghezza ed entità, infatti, non sempre corrisponde la stessa percentuale di riempimento delle bombole**

completata in un paio di giorni senza intoppi di rilievo e dovrebbe soprattutto comprendere che tale problema non può essere assolutamente controbilanciato in maniera efficace con una serie di eventi aggiuntivi di difficoltà talvolta ai confini delle possibilità umane. Soltanto una volta che la softco nipponica avrà preso coscienza di questi limiti *Ridge Racer* potrà raggiungere la piena maturità, diventando quindi un prodotto non soltanto divertente, ma anche appagante, bilanciato e longevo. In una parola, completo.

La modalità 1on1 consente di sfidare in singolar tenzone il detentore del miglior giro di qualifica di ciascun circuito, dando all'utente un'occasione per dimostrare inequivocabilmente il proprio valore

# MOTOGP

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: BANDAI NAMCO/SCEE SVILUPPATORE: INTERNO

Orfano delle classi 125 e 250, di una decina di tracciati, della gestione separata dei freni e di una modalità carriera degna di tale nome, *MotoGP* si presenta al suo primo appuntamento con PSP in forma ampiamente rimaneggiata, se non addirittura mutilata, rispetto a quanto visto su PS2 con *MotoGP 4*. Il che, considerato che si parla di un'edizione portatile, potrebbe non essere un dramma (qualche compromesso, del resto, bisogna pur sempre accettarlo), anche perché l'essenza del gioco rimane la stessa, immediata e gratificante sin dalla prima gara, dell'originale da salotto. Il problema, semmai, è un altro. E cioè che senza il contorno, il servizio di piatti buono, le posate della domenica e i bicchieri di cristallo, non si può fare a meno di concentrarsi sulla pietanza in sé, e nel caso di *MotoGP* il companatico è sì gustoso, ma presenta al tempo stesso un lieve retrogusto stantio.

Non che l'arcade motociclistico di Namco non sia divertente, ma la concezione su cui è basato ormai è vecchia, e inizia a manifestare i primi scricchiolii. Il modello di guida, ad esempio, è dichiaratamente arcade, ma la sensazione di scivolamento (anche se non produce poi alcun effetto tangibile) è piuttosto fastidiosa perché sin troppo marcata, e finisce per inficiare il piacere di guida. La modalità simulativa, da parte sua, calca eccessivamente la mano sulle perdite di aderenza, riducendo la trazione delle moto a tal punto da costringere a picchiettare sull'acceleratore in percorrenza di curva. La risposta del disco analogico di PSP, inoltre, non appare sempre ottimale, costringendo a prodursi in continue correzioni che, oltre a determinare uno stile di guida involontariamente sporco, tolgono talvolta il gusto di pennellare i cordoli con precisione e sorpassare gli avversari a fil di carena, un fondamentale di cui persino un classico 'preistorico' come *RVF Honda* (si veda box) riconosceva e onorava l'importanza.

Approfittando dell'uscita autunnale del gioco, Bandai Namco ha inserito nella versione PSP di *MotoGP* la possibilità di cimentarsi tanto nella stagione 2005 quanto in quella 2006, aggiornando squadre e piloti al campionato in corso

Dove il principio di obsolescenza di *MotoGP* viene fuori con prepotenza, però, è nello svolgimento vero e proprio delle gare. La costante e serrata bagarre delle competizioni motociclistiche ad alto livello è infatti interpretata da Namco in maniera decisamente blanda, con i piloti manovrati dalla CPU che si limitano a procedere in fila indiana dal semaforo verde alla bandiera a scacchi, formando un ordinato trenino solo raramente movimentato da infilate in staccata, fughe, divisioni delle moto in gruppi più o meno distanti e cadute. A patto di non prender parte ad una gara in multiplayer Ad Hoc (8 giocatori), quello che manca, insomma, è il brivido, l'emozione, il fremito che soltanto tre folli affiancati, intenti a sfidarsi frenando all'ultimo centimetro, o due piloti impegnati a sorpassarsi e risorpassarsi curva dopo curva possono regalare. La progressione dell'utente, indipendentemente dalla sua posizione sullo schieramento di partenza, è in breve troppo lineare, quasi scontata, con gli avversari che più che costituire un ostacolo svolgono il ruolo di segnalini atti ad aggiornare il giocatore sull'andamento del suo assalto al podio. Assalto che, per quanto lineare, resta comunque godibile, ma non quanto potrebbe esserlo con una bella rimodernata delle idee alla base del gioco.

Esattamente come nella controparte 'maggiore' per PS2, anche in *MotoGP* per PSP è possibile sbloccare una vasta gamma di contenuti aggiuntivi, che vanno dalle gallerie di immagini agli sfondi per le schermate di sistema, passando per moto, piloti extra e altro ancora

**Pubblicato da MicroStyle (una sottoetichetta di MicroProse) nel 1989 su Atari ST e nel 1990 su Amiga, *RVF Honda* è senza ombra di dubbio uno dei migliori giochi motociclistici di tutti i tempi. Pur essendo basata su un solo modello di moto (la Honda RVF750 del titolo, nota anche come RC30) la simulazione ideata e programmata da Ed Hickman vantava un sistema di controllo e un realismo senza pari, addirittura ineguagliati sotto certi aspetti anche al giorno d'oggi. Basti pensare che per rientrare in gara dopo una caduta era necessario spingere la moto per riavviarla e poi saltare in sella, mentre il cruscotto e il cambio potevano essere danneggiati negli incidenti. Tutto questo nel 1989...**

# KANGAERU EXIT

SISTEMA: PSP VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: TAITO SVILUPPATORE: INTERNO

Il repertorio di strumenti impiegabili da Mr. Esc per portare a compimento le sue missioni di soccorso è rimasto inalterato rispetto a quello visto nel precedente capitolo

## Exit final

**Malgrado le critiche espresse nella recensione possano sembrare sensate, il sospetto è che il potenziale di *Exit* si sia di fatto esaurito già nel titolo di esordio. Domanda: è possibile creare un 'vero' seguito di *Exit* senza ripiegare sul mero update? Certo è migliorabile, ma la struttura di base appare immodificabile nella sua perfezione meccanica. Videogiochi sarebbe felice di essere smentita, ma forse *Exit* dovrebbe continuare a vivere nel ricordo. Almeno su PSP...**

Questa recensione potrebbe essere la fotocopia di quella del primo *Exit*, e gli attenti lettori di **Videogiochi** se ne accorgerebbero. Ma *Kangaeru Exit* alla mano, chi non l'ha letta non si renderebbe conto dell'inganno. Il gioco, in altre parole, è cambiato così poco che si potrebbe parlare a stento di un update piuttosto che di un seguito. E di fatto, ufficialmente, di seguito non si tratta.

Suddiviso in 100 livelli, ciascuno proponente una situazione di 'emergenza', sopravvissuti da salvare e puzzle destinati a risolversi solo dopo una mezza dozzina di tentativi (non i primi, ma già dal 30esimo si comincia a soffrire parecchio), *Kangaeru Exit* si limita ad introdurre due nuove tipologie di sopravvissuti e, con essi, altrettante possibilità inedite di interazione remota con lo scenario. Sebbene quadrupede e abbaiante, il cane è equivalente del bimbo già visto nel primo *Exit*, vale a dire è in grado di attraversare passaggi stretti. L'unica differenza consta nella sua capacità di nuotare (laddove il ragazzino affogava).

L'introduzione di una pistola sarebbe stata utile per risolvere in maniera brutale certe idiosincrasie dell'intelligenza artificiale (sì, i superstiti vanno ancora posizionati di fronte agli ultimi gradini di una scalinata per fargli capire che devono percorrerla per salire al piano superiore)

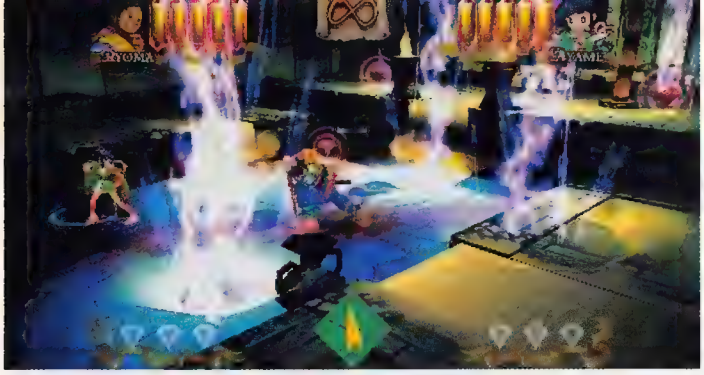
Sebbene il nuovo superstite muscoloso sia in grado di issarsi sulle corde, la sua inclusione non dona flessibilità ai puzzle. I nuovi enigmi rendono il suo impiego comunque necessario, piuttosto che facoltativo

L'uomo forzuto, invece, è analogo all'obeso, ma dal momento che la sua stazza è tutta muscoli e poco grasso, oltre a poter spingere enormi blocchi può ascendere le corde calate da Mr. Esc (laddove tutti gli altri possono solo discenderle).

Ed è tutto qui. Le due new entry, pur significando un arricchimento delle tipologie di puzzle offerti proprio in virtù delle nuove abilità a disposizione, non stravolgono affatto una struttura di gioco che resta assolutamente identica alla precedente. Mr. Esc, per qualche strana ragione, ora indossa un impermeabile, ma il nuovo indumento non porta in dote nessuna nuova mossa o quant'altro. Anche gli scenari inediti, come navi da crociera mezze allagate e buie piramidi egizie, non sono che variazioni tematiche piuttosto che contenutistiche. I puzzle proposti nelle piramidi, ad esempio, si basano sull'impiego della torcia elettrica esattamente come quelli nelle fogne della precedente versione.

Sebbene sia per certi versi confortante vedere Taito incline a 'spremere' un prodotto così atipico nel panorama videoludico attuale piuttosto che ignorarlo e cercare altre fonti di guadagno (o è forse disperazione?), questo genere di operazione appare ancora troppo precoce. Se l'intenzione era di spingere il franchise verso nuova utenza, problemi come la soporifera velocità di marcia e l'effettiva impossibilità di risolvere i puzzle con l'intelligenza piuttosto che con la ripetizione, andavano risolti. Se l'obiettivo era invece quello di investire sulla pur modesta fanbase del primo capitolo, di certo aggiungere un paio di personaggi non può dirsi strategia vincente.

Ad ogni modo, per coloro che si fossero lasciati sfuggire questo mezzo capolavoro di ingegno ed inventiva, *KE* offre un'occasione per rimediare. Ma se volete risparmiare, cercare pure l'originale su eBay.



La brillantezza del display esalta il caleidoscopio di colori dell'opera Capcom, conferendovi una vivacità da titolo next gen proiettato su HDTV. Peccato per il frame rate, sempre al di sopra del limite di guardia, ma che non riesce a tenersi costante nelle situazioni più esplosive

# POWER STONE COLLECTION

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 6 SU 10

Sebbene Dreamcast sia stato un fallimento per Sega, di certo non può definirsi tale per chi ne ha condiviso la sua breve, ma luminosa esistenza. Da *Sonic Adventure* a *Virtua Tennis*, da *Samba de Amigo* a *Phantasy Star Online*, da *Crazy Taxi* a *Resident Evil Code: Veronica*, da *Soul Calibur* a *Dead or Alive 2*, i giochi di qualità non sono certo mancati in quei tre anni. E fra questi, *Power Stone*, ma soprattutto l'esclusivo *Power Stone 2*, figurano senz'altro nella parte alta della classifica. Picchiaduro rissosi fondati sul multiplayer, erano quanto di più vicino una casa diversa da Nintendo fosse mai arrivata a *Super Smash Bros*.

Ora immaginate di viaggiare indietro nel tempo, e di piombare in un passato alternativo in cui Dreamcast sia una console con una sola porta controller e per giocare in due o quattro a *Power Stone* e *Power Stone 2* rispettivamente sia necessario collegare altrettanti sistemi fra loro, ciascuno con la sua copia del gioco. Con ogni probabilità lo shock sarebbe tale da rispedirvi nel presente... dove troverete *Power Stone Collection* per PSP, un gustoso pacchetto inclusivo di entrambi i brawler Capcom, ma con una sorpresa inattesa: l'incubo vissuto in quel passato alternativo è diventato realtà.

Con l'ipotesi di imbastire una modalità online fuori questione per l'ovvia natura low budget di questa raccolta, il minimo che Capcom potesse fare per preservare l'essenziale componente multiplayer era supportare la connessione locale Ad-Hoc. E così ha fatto. Ma se già trovare un amico PSP-munito disposto ad un incontro/scontro non è impresa facile (figurarsi tre), di certo lo è ancora meno quando oltre alla console, quell'amico deve possedere anche una copia del gioco. L'ignoranza del Game Sharing è problema comune a molti giochi per PSP, talvolta comprensibile, altre volte trascurabile, ma nel caso di *Power Stone Collection* ha il sapore dell'offesa. L'ironia (o la beffa) è che il Game Sharing è di fatto supportato, ma solo per trasferire su un'altra console uno stage demo di *Power Stone 2*. Affrontabile esclusivamente in singolo.

*Power Stone Collection* non è certo avaro di bonus sbloccabili. Tra questi merita menzione il minigame *Falcon's Aerial Adventure*, originariamente apprezzabile via VMU e qui riprodotto all'interno della deliziosa cornice di un fittizio Game&Watch. L'aereo è persino manovrabile agendo sul disco analogico

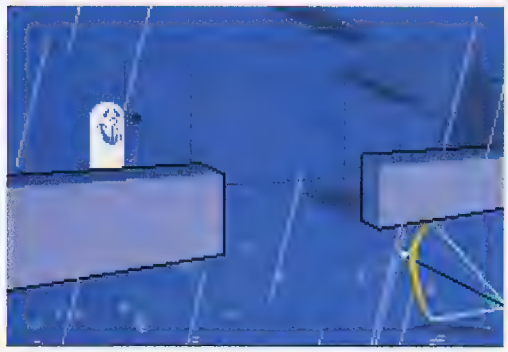
Introdotta con questa collection, la freccia gialla nella parte bassa dello schermo punta in direzione della power stone più vicina. Sopra, invece, le barre energetiche sono state leggermente modificate per una migliore visibilità

E così, con la modalità multiplayer ad esclusivo appannaggio di un circolo di fanatici facoltosi, *Power Stone Collection* arriva su PSP fondamentalmente a metà. I combattimenti sono ancora semplici e furiosi come un tempo, con i partecipanti impegnati a scaraventarsi l'arredo delle arene, a proiettarsi sui bauli contenenti armi di vario genere (dal bazooka alla bomba passando per spade, bastoni e lanciafiamme) e soprattutto a raccogliere un numero di power stone sufficiente ad innescare la momentanea trasformazione in varianti più letali di se stessi. Come ricorderanno coloro che ne hanno già affrontato le insidie all'epoca, le due versioni si distinguono sensibilmente sia per la composizione e il 'comportamento' delle arene (quelle di *Power Stone 2* vantano un maggior dinamismo, fra cedimenti strutturali e inabissamenti, nonché trappole e postazioni di fuoco fisse), che per la macrostrutture che le unisce, semplice sequenza lineare nel primo, rete di avventurosi percorsi alternativi nel secondo (con tanto di boss di fine livello e sequenze di evasione con visuale laterale)

Tutto sommato, *Power Stone Collection* è la commovente raccolta di una serie breve ma storica del passato recente. L'impraticabilità della sua modalità multiplayer ne sminuisce senz'altro il valore ludico, ma ciò che resta si adatta perfettamente al nuovo formato e, soprattutto, tiene vivo il ricordo.

## Widescreen brawler

Una curiosa opzione di *Power Stone Collection* permette di scegliere a piacimento fra tre tipologie di rapporti video. Oltre ai 16:9 che vedono l'inquadratura originale allargarsi per mostrare fette di grafica supplementare, sono presenti le alternative 4:3 e 4:3 'stirati'. Se vi state chiedendo per quale ragione si possa preferire una delle ultime due opzioni alla prima, sappiate che non siete gli unici. Più comprensibile è invece la facoltà di avvicinare o allontanare il punto di ripresa, sebbene l'originale offra il compromesso ideale nella maggior parte delle circostanze.



# RHYTHM TENGOKU

SISTEMA: GBA VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 7 SU 10

Si inizia a giocare e non si smette di sorridere nemmeno per un istante. *RT* è senza dubbio uno dei giochi più divertenti e immediati tra quelli disponibili per GBA

## Nella stanza dei bottoni

**Per chi ha un minimo di esperienza nel genere, e per chi vanta un buon senso del ritmo, la sfida di *Rhythm Tengoku* è tutto tranne che improba. Gli altri, invece, possono aspettarsi una bella dose di frustrazione e nervosismo, visto che per superare un minigioco è richiesta una notevole precisione. Fortunatamente, dopo aver risolto la prima sessione di esercitazioni, si sbloccano alcuni giochi extra studiati appositamente come passatempi. Il più brillante è senza dubbio quello che abbina ai tasti di GBA i suoni dei piatti e dei tamburi di una batteria, con la quale stordirsi prima di andare a letto.**

I giochi musicali, oggi più che mai, sembra siano legati a doppio filo ad una periferica piuttosto che ad un'altra. La Gibson di *Guitar Hero*, così come i bonghi di *Donkey Konga* e i microfoni di *SingStar*, non sono solo vistose alternative ai tradizionali controller, ma una vera e propria esca per un pubblico ormai annoiato da un decennio di cloni e fotocopie di *PaRappa* e compagni. Nel caso di *Rhythm Tengoku*, però, questo discorso perde validità. Improvvisamente ci si ritrova senza strumenti da imparare a padroneggiare e, altrettanto sorprendentemente, GBA (specialmente nel caso della versione GB Micro) finisce per essere una sorta di estensione delle dita. Anche perché *Rhythm Tengoku* chiede poco più che schioccare le dita a ritmo di musica.

Visto che tutto il gioco è basato sul ritmo, di fatto diventa indispensabile l'utilizzo di un buon paio di auricolari. Sotto questo punto di vista, il GBA SP è ovviamente penalizzato rispetto a DS e Micro, che non richiedono adattatori di sorta per la connessione delle cuffie

Nella maggior parte dei cinquanta (e passa) minigiochi raccolti basta infatti un solo tasto per accompagnare nelle loro azioni i tantissimi folli personaggi impegnati nelle rispettive battaglie contro il ritmo. E che personaggi, oltretutto. *Rhythm Tengoku* è stato sviluppato dallo stesso team che se ne è venuto fuori con l'idea di *Wario Ware*, e si vede. In questo caso, i minigiochi sono necessariamente più compiuti rispetto agli schizzi ludici di *Wario Ware*, visto che si devono concedere il tempo di presentare ai giocatori una melodia da memorizzare (prima) e da accompagnare (poi). Le sciocche musichette passano da filastrocche ubriache a tradizionali temi orientaleggianti, sfiorando però anche il J-Pop, l'hip-hop e chi più ne ha, più ne metta. Il bello è che ogni canzoncina sposa veramente alla perfezione l'atmosfera tratteggiata dal mutevole e particolare stile grafico che ne fa da sfondo visivo: tra giocatori di baseball rinchiusi in una stanza fluttuante nello spazio, topolini in corsa su di un tavolo da cucina e malinconici karateka c'è di che ridere e sorridere, dal primo all'ultimo minuto.

Che poi è come dire dal primo all'ultimo minigioco, visto che questa è la durata di ogni esercizio ludico. La struttura di gioco replica piuttosto fedelmente quella di *Wario Ware*, con i vari test ritmici da sbloccare uno dopo l'altro e raggruppati in compartimenti definiti in base al livello di difficoltà. Dopo averne superati brillantemente una manciata, si apre la possibilità di affrontare una sorta di remix dei temi già memorizzati. Queste sezioni sono senza dubbio le più difficili e le più divertenti in assoluto, anche perché ci si ritrova a picchiettare sul tasto A (e, di tanto in tanto, sulla croce direzionale) per più minuti consecutivi. Non si tratta certo di una maratona del ritmo, ma la soddisfazione legata ad una perfetta esecuzione di questi brani estesi è assolutamente impagabile.

Trascurando l'estrosa carica di genuina follia alla base dei minigiochi di *Rhythm Tengoku*, si potrebbe tranquillamente catalogare questo nuovo esperimento di Nintendo come una semplice variazione sul tema. In realtà, però, la semplicità del concept, sposata all'essenzialità dell'interfaccia e allo scoppiettante immaginario che colora ogni scenetta, tende a far danzare *Rhythm Tengoku* con un proprio passo, con un proprio stile. E improvvisamente si scopre che schioccare le dita, di tanto in tanto, è divertente quanto suonare una Gibson di plastica.

THE GAMES machine
Questo mese con la rivista
di videogiochi per PC
The Games Machine il fantastico
GIOCO COMPLETO
PC DVDROM
FARCRY
16+
UBISOFT
CRYTEK
FARCRY
In edicola dal 17 ottobre
Future

# LA STORIA DI...
## IMPOSSIBLE MISSION

Malgrado le diverse fonti d'ispirazione, da Jumpman a The Prisoner, il classico per C64 di Caswell era sinceramente originale

FORMATO ORIGINALE: **C64** PRODUTTORE: **EPYX** SVILUPPATORE: **DENNIS CASWELL** ORIGINE: **STATI UNITI** DATA DI PUBBLICAZIONE ORIGINALE: **1984**

La prima cosa che viene in mente è immancabilmente l'omino che corre. Poi, man mano, prende corpo tutto l'ambiente sotterraneo che lo circondava: l'ascensore, le cedevoli travi dai colori coraggiosamente incongruenti. Una stanza via l'altra di sedie e librerie. Una stanza via l'altra di robot letali.

"Vi posso assicurare che non c'era alcuna visione particolare alla base della grafica", rivela **Dennis Caswell**, il creatore di *Impossible Mission*. "Ho passato parecchio tempo a cercare di farla 'giusta', ma non mi sono mai preoccupato di capire cosa significasse davvero 'giusta'. Ero un cavernicolo alle prese con l'equivalente videoludico dei graffiti. A volte mi lamento del fatto che alla fine sarebbero arrivati dei veri grafici a rovinare il mio innocente divertimento".

Sarà anche stato un 'innocente divertimento', ma *Impossible Mission* brilla ancora oggi di luce propria in mezzo a tutta la produzione software di metà anni '80. Col passare del tempo è diventato uno dei titoli più rappresentativi per Commodore 64, ma già l'impatto alla sua uscita nei negozi era stato devastante: *Impossible Mission* era elegante, era aggraziato, era disinvolto, proprio come il suo protagonista. Il titolo di Epyx offriva uno squarcio su ciò che sarebbero potuti diventare (e che in parte sono diventati) i videogiochi in futuro, e gli elementi che lo componevano erano assemblati in maniera tale da rendere l'insieme coerente ed esaltante.

Caratteristiche insospettabili considerando la genesi del progetto. "A quell'epoca non realizzavamo documenti di design enciclopedici", ricorda Caswell.

> "Ero un cavernicolo alle prese con l'equivalente videoludico dei graffiti. A volte mi lamento del fatto che veri grafici mi avrebbero rovinato il divertimento"

"Iniziavamo semplicemente a programmare, e realizzavamo ogni cosa man mano che avanzavamo". E la prima cosa realizzata per *Impossible Mission* fu proprio il suo protagonista. Una breve animazione della sua figura fu sufficiente a dare il via allo sviluppo. "Anche se la dirigenza di Epyx non era certa di cos'avessi in mente, era disposta a dare la pro-

Fra i mobili presenti nel laboratorio di Elvin figurano jukebox e vasche da bagno, ma anche impianti stereo e lampade Anglepoise, fornendo all'ambiente un'atmosfera familiare e surreale al tempo stesso

## LICENZA IMPOSSIBILE

**Il nome del gioco è stato uno degli ultimi elementi ad essere finalizzato e ha sempre creato più di un fraintendimento. "Probabilmente rappresenta l'aspetto più imbarazzante del gioco", si lamenta Caswill. "Non ricordo proprio di chi sia stata l'idea, ma la sua genesi è esattamente come potreste immaginarla: dato che il gioco era una sorta di techno-thriller, sembrava sensato pensare a un titolo che potesse riportare alla mente la vecchia serie televisiva 'Missione: Impossibile', senza chiamare il gioco *Missione: Impossibile* perché ciò sarebbe costato parecchi soldi. Personalmente odio scegliere i nomi, però quando venne proposto il titolo *Impossible Mission* devo ammettere che non riuscii a fornire un'idea migliore".**

pria approvazione al gioco basandosi su nient'altro che quell'animazione".

Per quanto inusuale al giorno d'oggi, dare il via libera a un progetto su basi così fragili era pratica comune per l'industria americana dell'epoca, come dimostra l'ingresso stesso di Caswell nel settore. David cominciò la propria carriera in Starpath, realizzando titoli per Atari 2600: "Mi assunsero principalmente perché avevo un Apple II tutto mio, perciò non dovevano comprarmene uno. La mia quotazione salì ulteriormente quando gli dissi che ero arrivato in cima al quarto edificio di *Crazy Climber*". Caswell è sempre stato un appassionato di titoli arcade ("prima ancora che esistessero i videogiochi") e ha passato i suoi anni da universitario a Berkeley sui cabinati di *Breakout* e *Space War* nella sala giochi Silver Ball Gardens. "Il mio titolo preferito, però, è probabilmente *Rogue*: adoravo il fatto che così tanti elementi del gioco fossero casuali, il che rendeva unica ogni partita". E proprio *Rogue* sarà una delle prime fonti d'ispirazione per il gioco più famoso di Caswell.

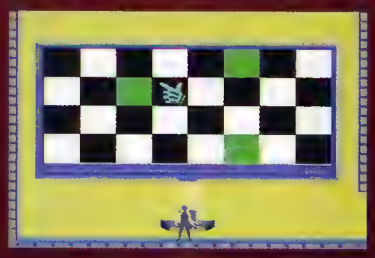
***Impossible Mission*** trasporta il giocatore nel complesso sotterraneo del professor Elvin Atombender, uno scienziato intenzionato a penetrare nei computer della difesa nazionale per distruggere il mondo. Scopo del gioco è quello di esplorare il laboratorio, evitare i robot e trovare vari pezzi di un puzzle: questi, una volta messi insieme, permetteranno di accedere alla stanza di controllo di Atombender.

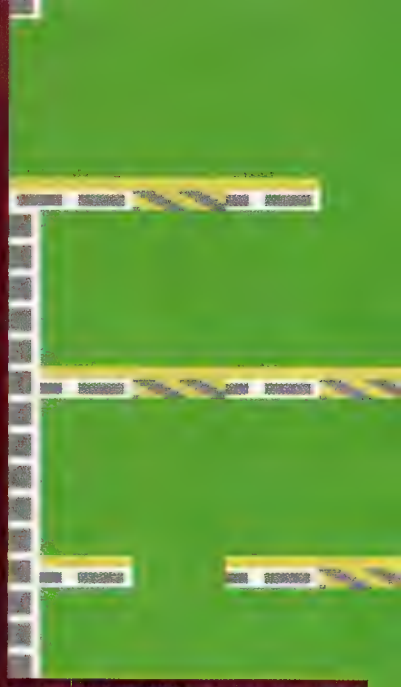
Nei dieci mesi richiesti dallo sviluppo di *Impossible Mission*, Caswell si è trovato in una situazione non dissimile da quella del protagonista della sua creazione: da solo e circondato da macchine. "Essendo introverso, la possibilità di creare un gioco interagendo pochissimo con altri esseri umani fu per me una benedizione", afferma ironicamente. Lo sviluppo fu spesso lento: senza tool a disposizione, la grafica venne creata manualmente usando carta millimetrata e matite colorate. Caswell è alquanto modesto nel commentare i risultati raggiunti con l'animazione del protagonista: "È bastato avere il giusto materiale di riferimento. Avevo trovato un libro che conteneva disegni stilizzati di atleti. C'era un disegno diverso per ogni posizione: di fatto era come se fossero già animati".

I robot non si distinguevano per le loro animazioni, ma per l'IA. "Volevo un'ampia varietà di comportamenti per i robot, perciò creai un minuscolo linguaggio per programmarli. Questo linguaggio conteneva istruzioni come 'girati', 'segui' o 'spara'. Realizzai una serie di comportamenti da assegnare ogni volta casualmente ai robot. Bisognava così capire cosa facesse ogni robot, allo stesso modo in cui bisognava capire cosa facesse ogni pozione in *Rogue*".

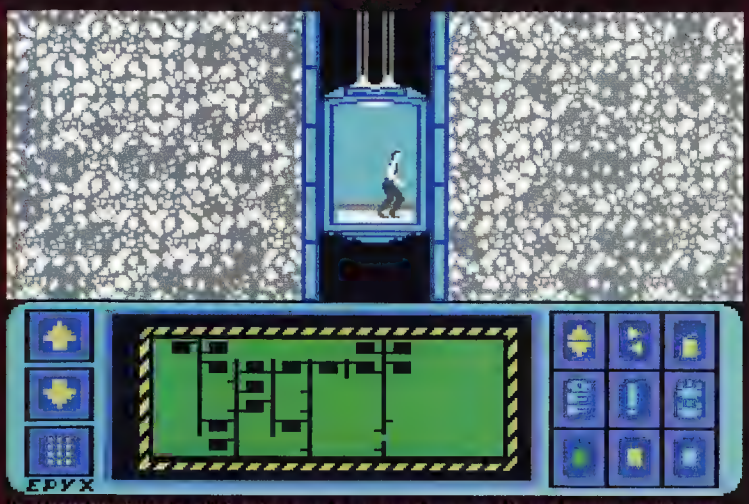
*Impossible Mission* è inoltre conosciuto per essere stato uno dei primi videogiochi ad impiegare il parlato digitalizzato, frutto della collaborazione con Electronic Speech Systems (ESS). Quest'ultima contattò infatti Epyx per cercare titoli in cui inserire campionamenti vocali. *Impossible Mission* fece da cavia e ottenne un successo fenomenale. "ESS pensò quindi di aumentare sensibilmente le proprie tariffe, col risultato che Epyx da quel momento non lavorò mai più con loro".

**Ancora più memorabile** fu l'implementazione degli effetti sonori: i passi echeggianti del protagonista, il brusio elettronico dei robot, il ronzio dell'ascensore. Ogni effetto venne realizzato personalmente da Caswell, con un'invidiabile attenzione per i dettagli: "Ero particolarmente compiaciuto di come cresceva e diminuiva il volume quando l'ascensore partiva e si fermava".

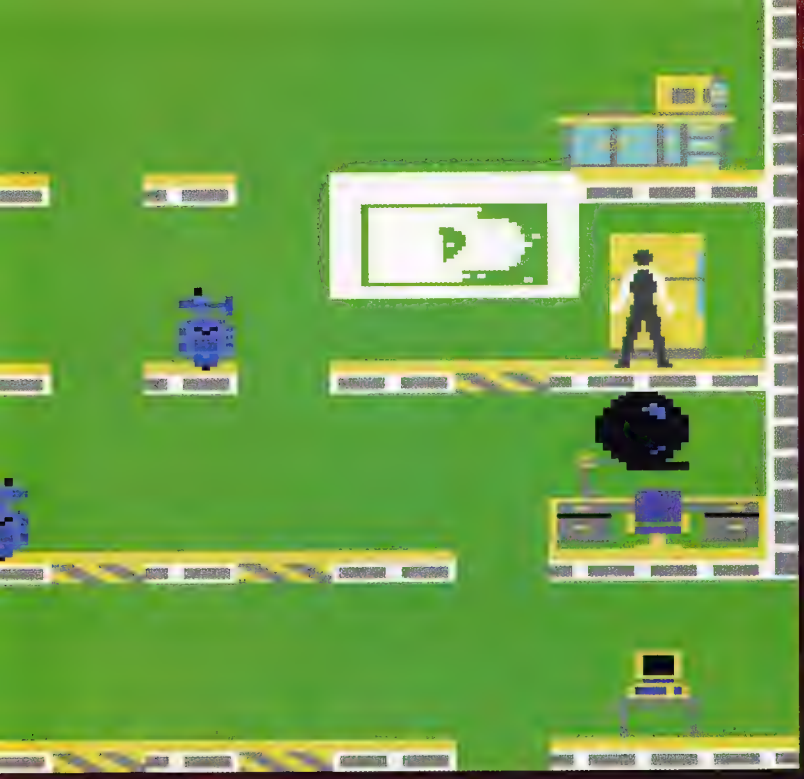


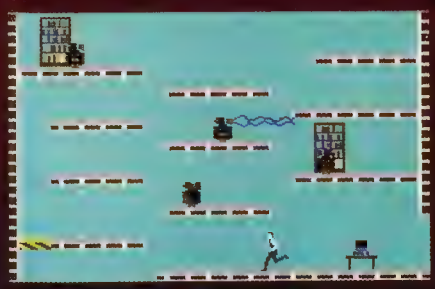


Esaminare gli elementi dell'arredamento permetteva di scoprire pezzi del puzzle: l'arrivo di un robot mentre la barra della ricerca diminuiva lentamente portava con sè un'enorme carica di tensione, rendendo adrenalinico anche l'esame di un semplice divano o frigorifero




L'ambientazione di *IM* è incredibilmente oppressiva, con pareti spesse a rafforzare la sensazione di trovarsi sottoterra. Caswell sperimentò per ore con un generatore casuale di rocce per ottenere un simile risultato





Uno degli aspetti più controversi del gameplay riguardava la componente puzzle, basata sull'utilizzo di vecchie schede traforate. Caswell scoprì solo dopo l'uscita del gioco che diversi utenti abili nei salti pixel-perfect faticavano invece nel risolvere questi semplici enigmi

Se l'immagine dell'uomo che corre forni lo scheletro del gioco, i muscoli arrivarono da una vasta gamma di fonti d'ispirazione: "Il film 'Wargames' mi ha suggerito l'idea di un complesso sotterraneo da infiltrare e disarmare", dice Caswell. "Probabilmente sono anche in debito con *Jumpman*, un platform game davvero astuto creato da Randy Glover. L'idea di avanzare risolvendo una serie di puzzle proviene da *Rocky's Boots*, un vecchio classico di Learning Company". E, ovviamente, il layout casuale delle stanze deve molto a *Rogue*. Ma non è ancora finita. "Un paio di altri aspetti del design sono frutto di un'opera piuttosto evidente di plagio. Il gioco di memoria è una versione del Simon, mentre il globo nero orbitante è un lontano parente di Rover, la sonda-guardiano de 'Il Prigioniero'".

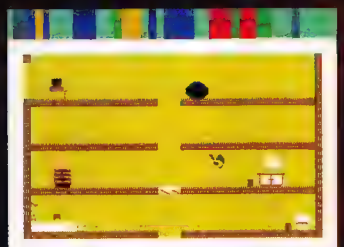
Caswell è sorprendentemente onesto nel citare le sue ispirazioni, ma è innegabile che il gioco emerso da questo processo di sviluppo fosse incredibilmente originale, riuscendo ad esercitare sul giocatore un opprimente senso di isolamento. *Impossible Mission* ha anche avuto la fortuna di vedere la luce in un momento cruciale per lo sviluppo di videogiochi: come in *Jet Set Willy* (uscito nello stesso anno), le stanze di *IM* potevano essere affrontate in qualsiasi ordine ed erano collegate fra loro da ascensori e corridoi. Il risultato era una struttura molto ampia che trasformava il gioco da una semplice serie di livelli in qualcosa di più coinvolgente: l'esplorazione di un luogo virtuale che appariva vero e coerente.

*Impossible Mission* fu un successo epocale per Epyx, sebbene vendette più copie in Europa che negli Stati Uniti. Il gioco diede origine a una serie di conversioni su molteplici piattaforme e a numerosi seguiti, nessuno dei quali vide però la partecipazione di Caswell. Lo sviluppatore rimase nell'industria fino a metà degli anni '90, lavorando in Sega e 3DO, ma è attualmente impiegato in una società di aeronautica, dove crea software per piccoli jet. "Non gioco più ai videogiochi", dichiara. "A volte butto un orecchio quando sento parlare di un nuovo gioco, ma le mie priorità sono mutate: adesso preferisco leggere".

> "Penso che i giochi che rimangono scolpiti nella mente siano in larga misura quelli che arrivano nel posto giusto al momento giusto"

**Incapace di lasciarsi** completamente alle spalle un lavoro creativo, Caswell si è dedicato da qualche anno alla poesia: "Ho iniziato ad interessarmi alla poesia più o meno nel periodo in cui stavo sviluppando *Impossible Mission*, e alla fine ho deciso che dovevo scrivere, indipendentemente da quanto mi sarei coperto di ridicolo". Interrogato su una possibile somiglianza fra la creazione di un poema e quella di un videogioco, Caswell risponde: "Oltre alla possibilità di alimentare vanità ed egotismo, mi riesce difficile pensare a qualche punto di contatto. Be', forse c'è una somiglianza fra scrivere e il modo in cui venivano realizzati i giochi nei primi anni '80, dato che entrambe erano attività prevalentemente solitarie: una persona poteva realizzare qualcosa interamente da solo e credo che una delle ragioni per cui ho abbandonato l'industria sia stata la mia difficoltà ad adattarmi al lavoro di squadra, alla coordinazione, ai permessi e alle approvazioni che sono diventati parte del processo di sviluppo. Uno di questi giorni devo davvero fare qualcosa per le mie capacità di socializzazione".

Sebbene sorpreso, Caswell è comunque compiaciuto del successo ottenuto da *Impossible Mission*: "Per me è semplicemente un gioco come altri. Penso che i giochi che rimangono scolpiti nella mente della gente siano in larga misura quelli che arrivano nel posto giusto al momento giusto". Qualunque fosse il suo appeal, il gioco vive ancora. E lo prova il fatto che chiunque abbia sperimentato *Impossible Mission* ha una parte del cervello eternamente impegnata a giocarci: a saltare, prendere ascensori, evitare robot e a cercare quell'ultimo pezzo del puzzle.



## OBIEZIONE DI COSCIENZA

**Privo di armi, l'unico punto di forza del protagonista di *IM* era la sua capacità di compiere salti spettacolari. "Alla luce degli standard videoludici, credo di essere una sorta di pacifista", dichiara Caswell, citando il suo titolo precedente, *Escape From The Mindmaster*, come tentativo di creare un videogioco senza sparatorie. "Ma badate, non sono totalmente contrario al sangue e agli sgozzamenti. Uno degli ultimi titoli a cui ho giocato fino alla fine, prima di allontanarmi dal mondo dei videogiochi, è stato *Quake*. E ci ho giocato con tanto gusto che sembravo un selvaggio assetato di sangue".**

PlayStation 2
FINAL

# TIME EXTEND

## R-TYPE FINAL

FORMATO: **PS2**
PRODUTTORE: **IREM (GIAPPONE), EIDOS (USA), SCEI (ITALIA)**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA ORIGINALE: **2003 (GIAPPONE), 2004 (USA, EU)**

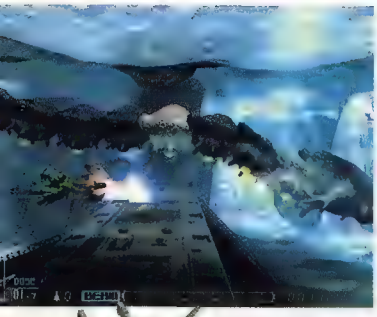
**Poche serie riescono a morire con dignità, ma l'ultima edizione di R-Type ha dimostrato che togliersi la vita è una via sicura per l'immortalità**

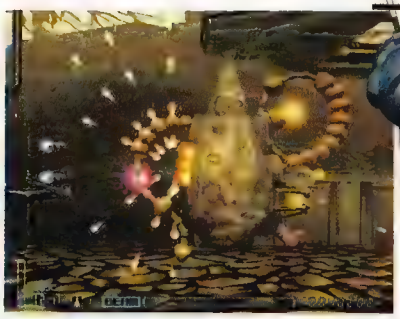
I videogiochi sembrano finire sempre con tre punti di sospensione piuttosto che uno. Possono culminare con la morte di un tiranno o persino con la caduta di un impero, ma alla fine lasciano intendere una continuazione piuttosto che una conclusione. La radice del male resta intatta, pronta a sbocciare in nuove minacce e, di riflesso, ad assegnare nuove missioni all'eroe di turno. In termini economici, non ha senso strozzare una fonte di potenziale guadagno una volta trovata. Eppure, sebbene nessuno le avesse creduto nel 2003, Irem aveva proprio quell'obiettivo con *R-Type Final*: porre fine alla serie. Definitivamente.

Sono passati tre anni dall'Operazione Last Dance, da quando *R-Type* ha raccolto le sue memorie, ordinato le sue pillole (101 astronavi alleate, 78 nemici, 84 wave cannon e 53 Force) e si è procurato un'overdose. Ciononostante, un innaturale silenzio aleggia fra i veterani del genere: radunati intorno al radar, osservano le onde interrogare il futuro e tornare senza risposta, sospettando sempre meno e credendo sempre più che l'R-9A Arrow-Head e il resto della flotta siano spariti per sempre. Se *Final* si fosse svolto e concluso come altri giochi, con ardimento e un sopracciglio sudato, allora non ci sarebbe questo silenzio. Ma così non è stato.

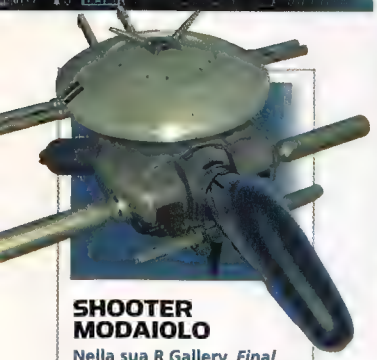
Già la schermata principale esprimeva chiaramente le intenzioni di *Final* offrendo l'immagine di un modulo Force affondato per metà nell'oceano, con i suoi quattro control rod sporgenti verso il cielo come resti di un antico sepolcro. Come già sapeva chi ne aveva seguito lo sviluppo, *Final* era un gioco nato per morire. Sebbene la sua reputazione possa suggerire il contrario, l'audacia di *R-Type Final* non stava nella volontà di Irem di interrompere la serie, ma nel rischio che questa ha corso concedendosi un ultimo capitolo. Il producer del gioco, Kazuma Kujo, era infatti l'unico a credere nel potenziale economico del suo shooter, tant'è che per realizzarlo dovette accettare un accordo che avrebbe fortemente influenzato il tono dell'opera: non ce ne sarebbe stato un altro.

**L'audacia di R-Type Final non stava nella volontà di Irem di interrompere la serie, ma nel rischio che questa ha corso**





I rallentamenti sono un tratto distintivo del genere, ma quelli di *Final* sono forse collegati al suo tema? Quando le battaglie infiammano il cielo e abbattono il frame rate si viene pervasi da una forte sensazione di sfinimento

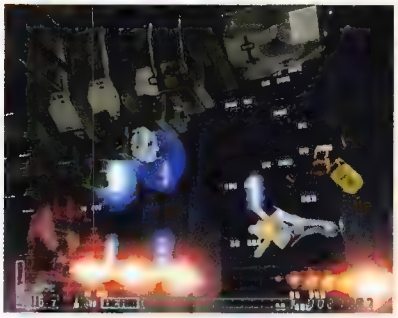


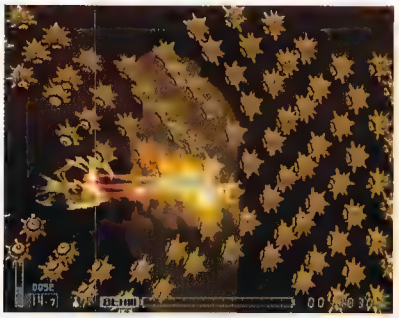
## SHOOTER MODAIOLO

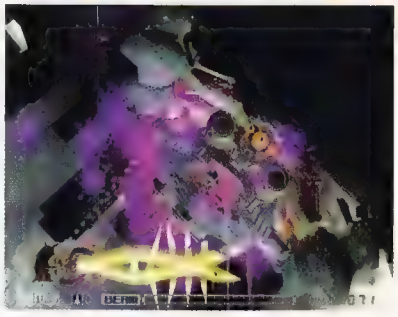
**Nella sua R Gallery, *Final* esprime se stesso in modo alquanto estroverso, facendo posare le proprie astronavi in modi e su fondali poco rispettosi verso la coerenza o il tema. Simili immagini da calendario sono comuni nelle produzioni di altre società nipponiche, come Capcom e SNK con i loro onnipresenti e talvolta incestuosi brand, e ovviamente Nintendo. Ma il riconoscimento da parte di Irem della fine degli shooter rispecchia forse un analogo declino nella caratterizzazione indulgente? Fintanto che la nuova generazione non imparerà a superare la sua voglia di naturalismo, ripristinando così i suoi ideali più avventurosi, progetti e caratteristiche come questi esisteranno solamente ai margini dell'industria.**

**Rigiocato oggi, *Final*** resta sorprendentemente stimolante: malgrado la cupa cerimonia, il funerale di *R-Type* è stato ben coreografato. Il lento incedere della sua telecamera da sinistra a destra incontra una processione di Bydo in marcia nella direzione opposta, mentre i fuochi d'artificio prodotti dalle ondate energetiche spazzano via nemici apparentemente all'oscuro della presenza di un intruso. Se non fosse per l'occasionale visione sullo sfondo di armi incendiarie impegnate a spazzare via il genere umano o della flora terrestre appestata dall'alieno ecosistema Bydo, ci si sentirebbe quasi irrispettosi nel tirare il grilletto durante una simile parata in nero. In questo senso, l'invulnerabilità attivabile con una combinazione di tasti sembra non tanto un trucco quanto un modo per rilassarsi e presentare i propri omaggi.

**Se non fosse per l'occasionale visione di armi incendiarie impegnate a spazzare via il genere umano, ci si sentirebbe irrispettosi nel tirare il grilletto**







Gran parte del livello Deserted Lab vede il giocatore infierire su creature apparentemente inferme. Colpi mortali zampillano dai Bydo abbattuti, affollando l'area nota come Spiral Pathway e abbattendo il ritmo del gioco

I colori e l'allegria dei primi *R-Type* sembrano disonesti al confronto, ma lo è anche l'altro lato della personalità di *Final*: quella dell'incallito guerrafondaio, desideroso di mostrare l'hangar dell'R Museum e la sua raccolta di epocali ammazza Bydo. Allestito scoprendo passaggi segreti durante il gioco e accumulando ore di volo, l'R Museum è un monumento all'inventiva dello shoot 'em up offerente ogni concepibile permutazione di chassis, scudi e armi. Al di là dei modelli citazionisti della passata produzione Irem come il TP-3 Mr Heli e l'R-11B Peace Maker (ispirati rispettivamente a *Mr Heli* e *Gallop Armed Police Unit*), ogni astronave è come un capitolo di quella grande cronistoria del genere che Kujo ed il suo team R-Concept hanno deciso di terminare. Riferimenti ad altri titoli Irem (tra cui l'R-9WZ Disaster Report e l'R-11S Tropical Angel) tradiscono una tale venerazione da far temere che l'intera casa nipponica fosse prossima a sparire nell'oblio.

Costruito per servire l'antica dottrina 'Blast off and strike the evil Bydo empire!', l'R Museum dona un senso alla discordanza fra gli atteggiamenti positivisti e negativisti di *Final*.

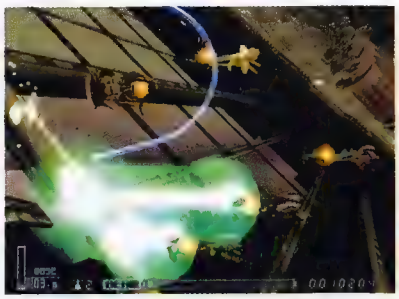
La guerra contro i Bydo è prossima alla fine, il bene sta per trionfare sul male e la

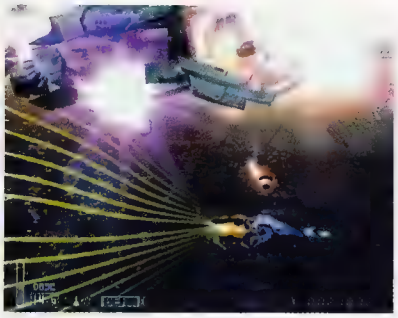
Divenuto sempre più forte nel corso della serie, il Dobkeratops (a destra) di *Final* compare dopo ogni altro boss caratteristico della serie. Dopo averlo usato come copertina e star di quasi ogni edizione di *R-Type*, Irem l'ha infine emarginato

## R-9A
### ARROW-HEAD

furia della flotta allestita da R-Concept è eloquentemente in grado di avere la meglio sulla fragilità del suo avversario. Ma come può lo sparatutto a scorrimento, che esiste per sfidare e punire i suoi giocatori, suggerire un'opposizione così debole senza rinunciare al suo valore? La risposta è nella domanda: *Final* è spietato come ogni *R-Type* (anche di più al livello di difficoltà R-Typer), ma la sua presentazione lascia intendere l'opposto. Il funereo accompagnamento musicale di Wavelink Zeal segue l'azione con abbandono, avvolgendo l'andamento e le traiettorie tradizionalmente misurate degli squadroni e delle creature Bydo in un torpore cronico. Nulla è cambiato in termini di meccanica, ma la percezione è diversa.

Di solito gli sparatutto intimoriscono il giocatore con l'immunità dei loro livelli e la capacità di produrre nemici in massa. Ma *R-Type Final* appare compromesso. I suoi nemici organici si lamentano prima di soccombere, mentre il raggio caricato e poi esploso dal giocatore picchia sulle loro ossa come un battipalo. Per la prima volta, la propria campagna non è un attacco militare o un'operazione di difesa, ma un'azione di pulizia. I punti chiave delle missioni spesso fanno riferimento ai modelli dei giochi precedenti, ma qui sembrano in un certo senso fuori posto, in discordia rispetto a quelle prime incarnazioni. Il Deserted Lab, con le sue gigantesche barelle e le cisterne di liquido amniotico, è tanto ospedale da





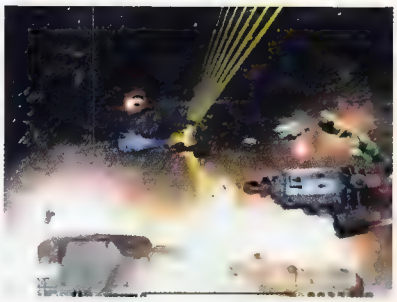
Caratterizzati da colori vivaci, i precedenti *R-Type* erano come carnevali di Rio rispetto al deprimente scenario di *Final*. Riuscire a rendere i nemici visibili in un contesto così grigio non è stata impresa da poco

### BILANCIAMENTO IMPOSSIBILE

**La sfida per molti shooter moderni offerenti astronavi multiple è quella di rimanere bilanciati. Con la sua armata di 101 esemplari, *Final* non avrebbe mai potuto ottenere tanto in questo comparto, e parte del suo appeal sta nel capire come volgere un livello a proprio favore attraverso la selezione e la configurazione dell'astronave. Dove l'R-9A rappresenta la scelta di default e garantisce un livello di sfida costante, le ultime due astronavi sbloccabili solo logicamente sovrapotenziate, equipaggiate con Force in grado di spazzolare via gli squadroni in arrivo e annientare l'artiglieria terrestre. Dove il gioco diventa più interessante è nella sua fusione di tecnologia umana e Bydo, con armi imprevedibili che stimolano una revisione della strategia convenzionale.**

campo quanto fonte di manovalanza Bydo. Quando più tardi ci si infiltra nel territorio nemico, centinaia di occhi fluttuanti osservano passivamente il proprio passaggio mentre si è diretti versi il cuore dell'impero per portare il primo di diversi colpi mortali. I titoli di coda scorrono sullo schermo e si ha l'impressione non solo che i Bydo stiano retrocedendo, ma che qualcosa di più profondo debba ancora accadere.

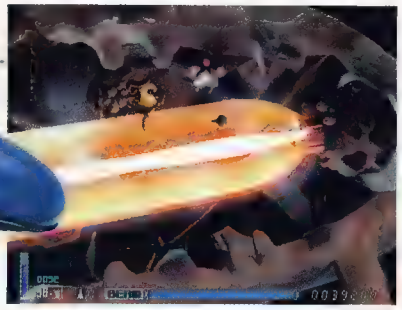
## Dove molti sparatutto compilano una tabella degli high score, Final traccia i confini del tempo e dello spazio, dove umano e Bydo si fondono

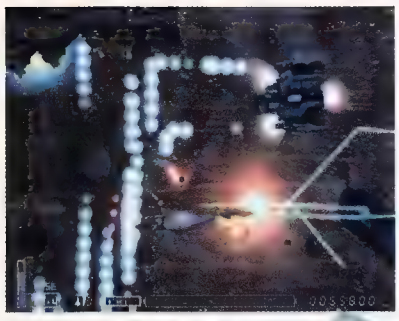


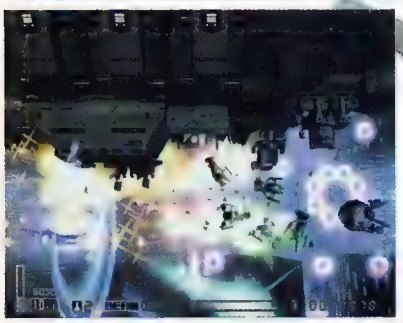
**Come detto precedentemente,** *Final* è un gioco atipico, ma soprattutto diverso da quello che inizialmente si pensa che sia. È uno shooter concettuale, e come tale finisce con un viaggio ideologico nascosto fra i rami della struttura ad albero dei suoi livelli. Le allusioni alla potenza e alla debolezza descritte fin qui sono troppo superficiali per scrivere quell'ardito finale, e ciò che emerge mentre ci si sforza di esplorare tanto il gioco vero e proprio quanto l'R Museum è un diverso modo di intendere la conclusione. Dove molti sparatutto compilano una tabella degli high score, *Final* traccia i confini del tempo e dello spazio, dove umano e Bydo si fondono. L'annunciatore di quella fine appare molto prima che l'hangar riceva le sue astronavi ibride (un misto di carne, metallo e luce), e ancor prima di aver sparato un solo colpo. È l'immagine chiave di *Final*, dopotutto, ed è sempre stata lì, vicino alla propria astronave, sin dal 1987.

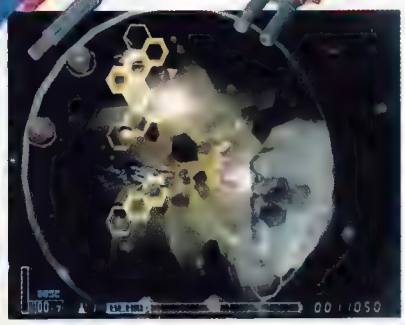
Il Force è da dove nascono tutti i ricordi di *R-Type*, e Kujo lo ha scelto come catalizzatore e simbolo di dove sarebbero finiti. Fatto di materia organica Bydo ingabbiata da tecnologia umana, è al tempo stesso nemico e salvatore, indistruttibile e indispensabile. E attraverso i suoi pochi momenti narrativi (giornali di volo, monologhi ed epitaffi presentati come poesie intimidatorie all'inizio di ciascun livello), *Final* trasforma quella meccanica in metafora. La tradizione ha visto il Force viaggiare per lo schermo come un azzardo strategico, indebolendo momentaneamente il giocatore. Una volta recuperato, quella debolezza scompare. *Final* traccia un parallelo fra questo meccanismo e la linea temporale della guerra contro i Bydo, da quando l'arma Bydo costruita dall'uomo parte verso i confini della galassia a quando ritorna per venire assimilata. Attraverso una manciata di parole, il suo ignoto pilota diventa come il Dawe Bowman di '2001: Odissea nello Spazio' mentre viene lanciato attraverso gli stage finali nascosti, intitolati Forest Watchdog, Wherever, Summer Night, Anti-Space e Beautiful Erasure. La sua astronave si trasforma in qualcosa di più potente e le sue

Nelle mani sbagliate, l'epilogo di *Final* descrivente la sintesi umano/Bydo sarebbe stato materiale da sequel di prima scelta. La sua dichiarazione conclusiva servirà probabilmente a salvaguardare il potere di una chiusura così aperta









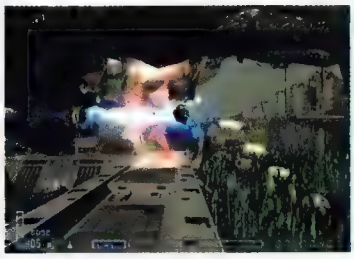
## R-9W
### WISE MAN

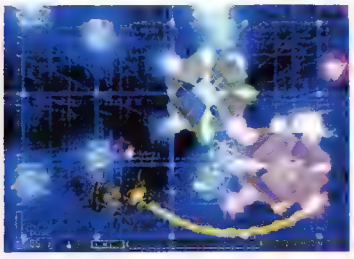
destinazioni diventano sempre più astratte ed elementali. Secondo Irem, è così che si ottiene l'impossibile e si pone fine ad uno shoot 'em up: non con una storia di vittoria o sconfitta, ma di manifestazioni. Analogamente, *Final* è un messaggio di commiato che non lascia né avviliti né esaltati, bensì orgogliosi, come devono esserlo stati gli sviluppatori quando hanno scelto di accompagnare i crediti finali con il brano 'Proud of You' di Hekiru Shiina.

Magari se i publisher pensassero maggiormente ai giochi in sviluppo piuttosto che ai seguiti che verranno, si assisterebbe a un maggior numero di conclusioni così dignitose. Con *R-Type Final*, Irem non ha pensato ad un successo futuro o persino presente, ma a custodire il passato.

E la tranquillità di questa eutanasia della serie lascia liberi di comprendere il suo posto nella storia, la risolutezza dei suoi sviluppatori e soprattutto il dolore di quelli che ancora rinnegano la loro mortalità, come *Final Fight* e altri esponenti della vecchia guardia che si dimenano per modernizzarsi finendo per sprofondare più velocemente nella sabbia.

**Inizialmente forgiato da chiare distinzioni fra bene e male, umani e Bydo, l'anonimo eroe del gioco presto scopre che la propaganda non rispecchia la verità. L'esito di *Final* è tutt'altro che una banale valanga di proiettili**





**Forum Videogiochi**
Via Asiago 45, 20128 Milano
**E-mail:** videogiochi@futureitaly.it
**Web:** http://forum.gamesradar.it

**VG**21 (settembre/ottobre 2006)

# Forum

**Oggi, girovagando su** internet alla ricerca di filmati sulle ultime novità dell'E3, mi sono imbattuto in 'The Casting' di David Cage. Oggi ho avuto l'ennesima certezza che il videogioco sia arte con la 'A' maiuscola.

Non voglio scendere in sterili discussioni su cosa sia l'arte o sui criteri con cui una creazione artistica debba essere giudicata tale. Il videogioco è arte in quanto riesce a trasmettere emozioni a chi gioca. E non parlo dell'eccitazione di uccidere miliardi di alieni o fare gol con Ronaldo in rovesciata, ma piuttosto nel commuoversi, nell'affezionarsi ai propri compagni di viaggio, nel riflettere sulla giustizia di determinate scelte. Il terrore, l'amore, l'odio, la pietà e l'intera gamma di sentimenti che un uomo può provare devono entrare sempre di più negli ambiti di gioco. Già numerosi autori stanno battendo questa via, primo fra tutti David Cage, il quale sembra averne fatto una bandiera dei suoi prodotti, e questo trend appare in costante crescita. Solo così chi ancora dubita del videogioco come forma d'arte dovrà ricredersi. L'arte è un brivido, qualcosa che ti passa lungo la schiena e scuote il tuo io, ed è proprio questo che si prova nell'osservare la protagonista di 'The Casting' mentre si punta la pistola alla testa. Pur essendo solo un video, con esso David Cage mostra a tutti quanto i videogiochi possano offrire al di là della grafica fotorealistica. Il videogioco offre un'esperienza più complessa rispetto agli altri medium, ma proprio in questo sta la sua peculiarità.

Similmente al teatro contemporaneo, il gioco in sé non riesce ad assurgere a forma d'arte senza il giocatore. Egli al tempo stesso manipola l'opera e ne è manipolato, ma la 'simbiosi' non si riduce alla mera interazione, bensì rappresenta anche una trasmissione di emozioni e di precisi messaggi. La macchina diventa forma d'arte una volta che il programmatore l'ha plasmata secondo i suoi intenti. La tela, o il marmo, non sono niente senza la mano dell'artista.

Nell'ultimo periodo il videogioco sta assumendo un aspetto diverso da quello di puro giocattolo interattivo. I titoli stanno concentrandosi sempre di più sul trasmettere qualcosa a chi gioca, e questo alla lunga potrebbe portare alla morte di numerosi generi basati sulla semplice coordinazione occhio-mano. O forse una visione più ottimistica potrebbe presentarci un giorno, in un futuro non molto lontano, una nuova versione di *Space Invaders* in cui grande attenzione sia posta sul perché di questa guerra e sulla presenza dell'istinto combattivo nelle varie specie viventi.
**Supermario**

## L'arte è un brivido, qualcosa che ti passa lungo la schiena e scuote il tuo io, ed è proprio questo che si prova nell'osservare la protagonista di 'The Casting'

Forse quella di 'genere basato sulla semplice coordinazione occhio-mano' non è la più felice delle definizioni per indicare il videogioco che 'non trasmette emozioni': anche *SOTC* rientrerebbe nella categoria. Per non parlare del videogioco tutto. La demo 'The Casting' è senz'altro affascinante, ma la sua capacità di emozionare l'utente tramite l'espressiva recitazione di un attore virtuale deve tutto proprio al fotorealismo della scena e all'accuratezza del motion capturing (facciale, soprattutto). Due aspetti che esaltano la tecnologia più che l'unicità del videogioco in sé. Da cui la domanda: e se fosse proprio il progresso tecnologico, ancor prima di quello concettuale, a tingere il videogioco di nuove emozioni? Sarà anche divertente cecchinare prostitute in *San Andreas*, ma cosa succederà quando quelle prostitute saranno modellate ed animate come la Mary Smith di 'The Casting'? Un conto è vedere una spigolosa testa poligonale sparire dietro un geyser di sangue. Un altro è leggere la morte negli occhi sbarrati di chi è stato appena freddato. O il terrore in quelli di chi si ritrova con una SOCOM puntata sulla fronte.

**Mi sono sempre** chiesto: esiste una ragione valida per cui Samus debba essere una femmina, al di fuori di quella di sorprendere quei giocatori che in *Metroid* per NES la videro per la prima volta fuori dalla sua armatura? E mi sono risposto: Sì! Perchè solo un corpo femminile potrebbe essere abbastanza flessibile da permettere la trasformazione in morfosfera. Al di là di questa, non ho trovato altre spiegazioni valide, se questa è una.

Come detto da voi stessi nello speciale 'Girls Just Wanna Have Fun' [vedi **VG**021, pp.84-91], Samus non fa niente di femminile, ma chiediamoci se questa femminilità di cui parliamo sia genetica e non maturata dalla società in cui viviamo. Il tentativo di qualche software house di attirare l'utenza femminile dipingendo le proprie console di rosa mi fa abbastanza vomitare, non perchè odi il rosa, ma perchè mi suona di un ostentato e antiquato sessismo.

Fintanto che le software house si prodigano in boiate come queste (mi piacerebbe sapere che tiratura ha avuto il videogioco di Barbie prodotto ai tempi che furono) come si può sperare che vengano creati personaggi femminili forti e allo stesso tempo credibili?

Io stimo molto Nintendo, ma quando se ne esce con cose tipo *Super Princess Peach* sento una disgustosa puzza di maschilismo, lo stesso che ha trasformato il protagonista dei progetti originali di *Tomb Raider* in una femmina. E pensare che altri media sono pieni di personaggi femminili di carattere. Mi verrebbe da citarvi Sally Acorn, ma siccome la conosceranno in pochi vi cito Sarah Connor, forse non la vera protagonista di 'Terminator 2', ma sicuramente un personaggio importante e, soprattutto, una donna forte, sexy quanto basta, come vi potrebbe dire l'uomo che le ha leccato la faccia e dopo, quando lei si è liberata (da sola), si è beccato una scoppiettata sui maroni. Non vi è prova materiale che Sarah l'abbia fatto per risentimento, ma in quel preciso istante ho capito non so come che quella era la ragione preponderante del suo gesto. Per un attimo mi sono immedesimato in lei e ho provato una certa soddisfazione

**ONLINE FORUM**
**Brevi estratti dal forum di discussione ufficiale di Videogiochi**

**Topic: Next-generation = Limited Edition**
**Avete notato? Gran parte dei titoli di punta per 360 presenta una limited edition, cioé una versione che costa 10 euro circa in più e che presenta un CD extra con un po' di contenuti extra. Che stia arrivando finalmente il periodo in cui vengono messe in vendita limited edition serie, con accessori davvero per collezionisti (tipo magliette, medaglioni o poster)?**
Pulcinella89

**Quando comprai la limited edition di *Halo 2* tornai a casa dicendo: "Figata, ora arrivo a casa e mi guardo il making of, bello bello bello..." Se l'ho visto due volte è tanto. Da appassionato posso solo sperare che facciano delle edizioni un po' più belle di quelle che ci sono ora. Nell'esempio di *Halo 2*, il libretto di istruzioni della limited è scritto dal punto di vista dei Covenant, con tanto di Arbiter in copertina.**
ViewtifulMax

**Sinceramente di limited edition serie ne vedo da 20 anni a questa parte. Certo i casi non sono stati tanti, ma ci sono comunque stati. Personalmente amai alla follia il bundle di *Last Ninja 3* per Commodore 64 che ti dava una maschera da ninja e una shuriken.**
NickZip

Supermario e Hypercat affrontano due temi diversi, ma correlati. Emozioni e videogiochi. Donne e videogiochi. Al di là dell'Uncanny Valley ci sono attori virtuali capaci di emozionare come star di Hollywood. Ma chissà quanti di loro sono donne

quando il tizio è stato fisicamente colpito nella sua parte più virile. Ecco! Credo che Sarah Connor sia uno dei personaggi da prendere come modello se si vuole creare la protagonista femminile di un videogioco.

Vorrei dilungarmi oltre con questo discorso, esprimendo per esempio la mia ammirazione al Sonic Team per aver creato tanti personaggi femminili tutti diversi (cosa che non si può dire di quelli di *Dead or Alive*), ma mi fermo qui per paura che la mia missiva, se pubblicata, venga tagliata.

**Hypercat**

**È sabato pomeriggio** e ahimè sto lavorando, ma per la prima volta nella mia vita mi viene voglia di scrivere qualcosa sul mondo dei videogiochi! Ho 32 anni e sono videogiocatore da sempre. Diciamo che sono un appassionato e posseggo tutte le console uscite negli ultimi quattordici anni.

Ho amato sino alla follia la PS1 e lo meritava! Ho aspettato e dopo amato alla follia la PS2, anche se non lo meritava. Possedendo il Dreamcast mi aspettavo molto di più, e invece colori sbiaditi, aliasing a manetta, i primi modelli si scassavano (la mia morì dopo due giorni)

## Io stimo molto la Nintendo, ma quando se ne esce con videogiochi tipo Super Princess Peach sento una disgustosa puzza di maschilismo

Dalla Joanna Dark di *Perfect Dark Zero* alla Nariko di *Heavenly Sword*, dalla Jade di *Beyond Good & Evil* alla stessa Samus Aran di *Metroid*, di personaggi ispirati al modello di Sarah Connor il videogioco ne è pieno. Femmine nell'aspetto, maschie nella sostanza. Quello che manca è un videogioco che ti faccia sentire donna, per capire cosa prova e come vede il mondo. Qualcosa come 'I Ponti di Madison County' di Eastwood. O forse no. Magari Peter Molyneux è sulla strada giusta: in *Fable 2* non sarà solo possibile impersonare una donna, ma anche restare incinta (e intraprendere le quest col pancione) e mettere su famiglia.

e prima di poter giocare a un titolo decente ho dovuto aspettare almeno un anno. Ma ero cieco e vedevo solo Sony. Quando uscì l'Xbox non la comprai subito. Credevo ancora ai proclami Sony: 'La PS2 è potentissima. Appena gli sviluppatori avranno capito come lavorarci sopra vedremo cose mai viste'. Come no. Ci hanno preso in giro e basta. Poi ho dovuto ricredermi...

Ci ho messo un po', ma ho dovuto cedere all'evidenza: l'Xbox meritava l'acquisto, e piano piano mi ha conquistato fino a diventare senza dubbio la mia console preferita (mi ha fatto conoscere gli sparatutto, a me totalmente ignoti), e da lì ho cambiato bandiera: sono un seguace di zio Bill e un oppositore di Sony (vediamo se con la PS3 si farà perdonare). Adesso è arrivata la 360, la console più desiderata di tutte, e sono riuscito ad averla il giorno di lancio! Una vera soddisfazione. Sto giocando così tanto con questa macchina che già me la sono ripagata! Ho scoperto il Live, di cui sono un assiduo ed estremamente soddisfatto frequentatore: ci sono alcuni giochi che non ho finito in single player perché preferisco giocarli online.

Premetto che la console di zio Bill ha e ha avuto dei problemi. Per primo, con molta probabilità la percentuale di macchine difettose è molto alta guardando quello che è successo a me e ai miei amici, e leggendo i forum. Posso dire tranquillamente che almeno 4 macchine su 10 sono difettose. Spero che con i nuovi modelli questo problema sia risolto (comunque Microsoft è super veloce nelle sostituzioni). Secondo: chi è che non si aspettava qualcosina di più? Non come intrattenimento in generale, in cui la 360 è davvero forte (a patto di avere una connessione a banda larga), ma come pura e sacrosanta grafica! Certo il salto generazionale c'è stato (provate a mettere un qualsiasi gioco Xbox e ve ne renderete conto, a parte *Ninja Gaiden* che di certo non sfigura), ma qualcosa in più poteva essere fatto. Guardate *Call of Duty 2*: grandissimo gioco, fluido come pochi, ma non si rompe nulla! E le texture potevano essere migliori! *Dead or Alive*: lo aspettavo con ansia perché per me i programmatori della Tecmo sono un punto di riferimento per quanto riguarda la grafica, e purtroppo così non è stato! Cioè, il titolo è bello fluido e molto divertente, ma siamo sicuri che la 360 può fare solo quello?

Non voglio fare un'analisi di tutti i giochi usciti, sarei infinito, però aspetto i titoli di seconda generazione. Voglio dare fiducia alla macchina, e aspetto i giochi spaccamascella con ansia: voglio vedere fino a che punto si può spingere questa console! A Natale non compro la PlayStation 3, ma compro il Wii! Per adesso forza Microsoft!

A proposito, vi serve qualcuno lì in redazione per qualche recensione o anteprima? Mettetemi alla prova!

**bluff73 (gamertag)**

Tranquillo, con una lettera di presentazione così, non c'è bisogno di metterti alla prova. Ci vediamo su Live.

**Topic: Il videogioco forma l'individuo?**

**Si può equiparare il videogiocare a leggere un libro intelligente, ascoltare una determinata musica o vedere un determinato film? Ad esempio, sono stato molto colpito da alcune scene di *Call of Duty 2*, le quali mi sembravano davvero incredibili in quanto a realismo, ma soprattutto per quando riguarda ciò che ho imparato nel portare a termine il gioco. I combattimenti, le tattiche, i paesaggi, la tensione che si prova sul fronte, le urla di disperazione o di gioia dei commilitoni. Sono cose che non capitano tutti i giorni e ritengo che, per quanto concerne la mia formazione, sia più utile 'giocare' a *Call of Duty 2* che studiarmi un capitolo di storia.**
Guglio2K4

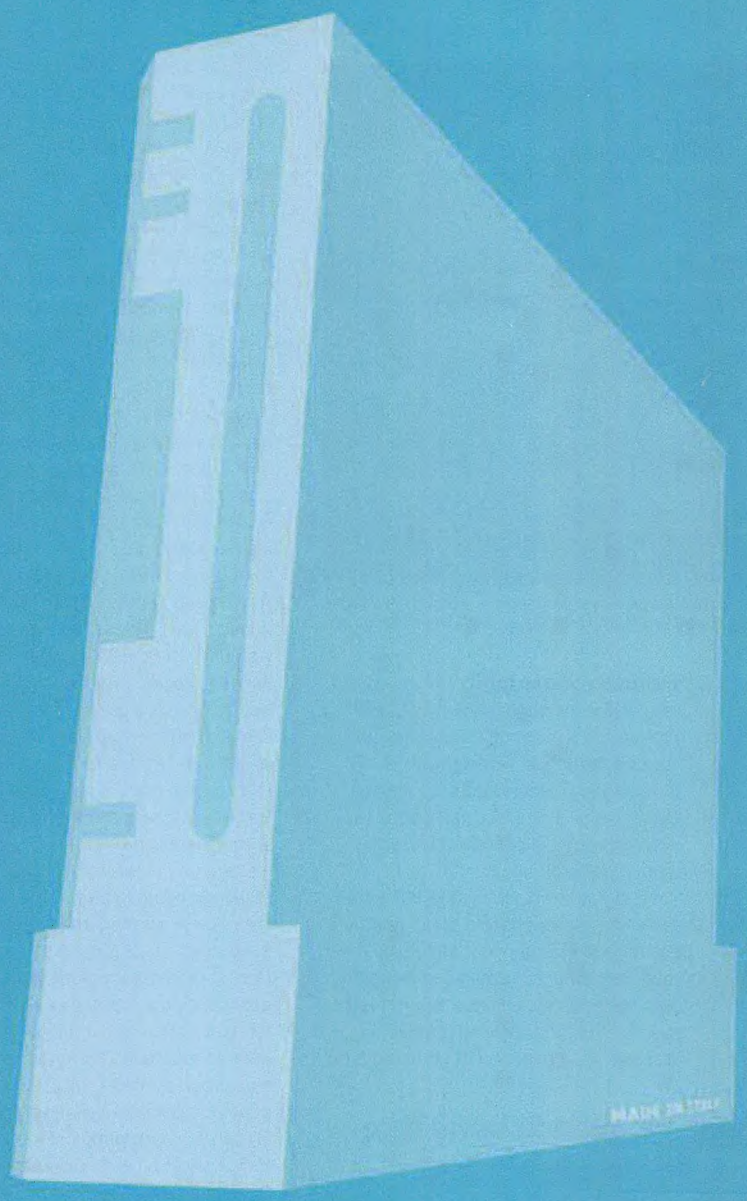
**Intendi la formazione educativa oppure quella personale e morale?**

**Nel primo caso, dico nì: il videogioco potrebbe, potenzialmente, essere formativo, ma è ancora troppo giovane e poco affidabile rispetto ai più assodati strumenti d'apprendimento.**

**Nel secondo caso, dico sì: così come tutte le sane passioni, il videogioco, se ben vissuto, lascia una traccia, anche piccola, nell'individuo che lo gioca. Vi siete mai chiesti che persone sareste oggi se nella vostra vita non aveste 'incontrato' i videogiochi? Io sì, e credo che, al di là di tutte le esperienze vissute fino ad adesso, se non fossi un videogiocatore, probabilmente guarderei alla realtà con occhio più cinico.**
Zehar87

**Ricordo un articolo che lessi qualche tempo fa riguardo gli MMORPG e la loro capacità di formare piccoli leader aziendali. La complessità di certe situazioni è industriale, pianificare eventi, organizzare e coordinare dai 50 agli 80 giocatori, saper ragionare in fretta ma soprattutto saper affrontare gli imprevisti... Insomma, le doti principali che tutti i leader dovrebbero avere. In un contesto giusto può essere un'esperienza formativa più che valida.**
Frezzo

**I videogiochi sono tutti formativi. Ti insegnano che si hanno a disposizione 3 vite con un credito, che un lanciarazzi conviene averlo sempre con sé e che da soli si può salvare il mondo. Io ho imparato molto dai videogiochi.**
Stefano Lucchi



# Nel prossimo numero

**Videogiochi** 23
in edicola a dicembre

# AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE.

**SCOPRI XBOX 360!**

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX E XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

# XBOX 360™

## XBOX MAGAZINE UFFICIALE

**IN EDICOLA DAL 12 OTTOBRE**

Future MEDIA WITH PASSION

gamesradar.it

Future
MEDIA WITH PASSION

BIMESTRALE - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO